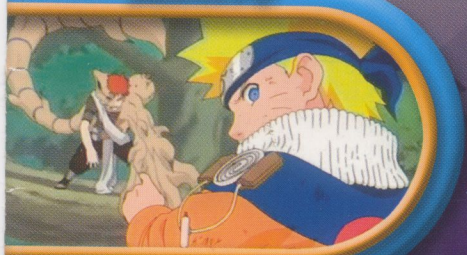
MEGA HIRO

100% ANIME 100% ACCIÓN

Nº 1
2,95

NARUTO



EL FINAL DE LA BATALLA

ZATCH BELL!

LOS MAMODOS MILENARIOS

4 PÓSTERS

BOLA DE DRAGÓN Z
FREEZER DERROTADO

BLEACH
LLEGA A TU CONSOLA

panini revistas

FULLMETAL ALCHEMIST™

PANINI te ofrece el animé de más éxito mundial, elige tu bando...

¿Ninja o Alquimista?

PANINI VIDEO

NARUTO

MEGA HIRO

¡Bienvenidos, chicos! Aquí estamos, dispuestos a empezar el año con fuerza. Tanta fuerza como parece tener la incombustible ***Bola de Dragón***, que pese a tener sus añitos sigue siendo la favorita para muchos de vosotros, y se ha ganado merecidamente ocupar nuestra portada de forma espectacular. Pero no nos olvidamos de la sangre nueva en los animes de acción, representada por títulos como ***Naruto*** o ***Bleach***, y que se han convertido de inmediato en auténticos exitazos. Otro de los títulos ya clásicos en nuestras páginas, el divertidísimo ***Kororo***, también va camino de ser un nuevo *hit* en este 2008 que comienza. ¡Y es que hay más anime bueno que tiempo para verlo todo! Así que basta de cháchara: pasa la página y empieza a leer si quieres saberlo todo sobre la actualidad del anime... ite vas a poner las botas!

6 *Bola de dragón Z* Goku vs Freezer

8 *Naruto* El día que cambió la Villa de la Hoja

14 *Inuyasha* En busca de los fragmentos de la joya

18 *Kororo* Conoce a Sumomo

44 Guía de TV

23 Pósters

ÍNDICE

MEGA HIRO 18

4 Noticias
Lo que tienes que saber

6 Bola de dragón Z
Guerreros por la paz

8 Naruto
El día que cambió la Villa

10 Zatch Bell!
Los mamodos milenarios

12 Bleach
El último Quincy

14 Inuyasha
Tras los fragmentos de la joya

15 Caballeros del Zodíaco
El enemigo que vino del hielo

16 One Piece
¿Perdidos en el mar?

17 La ley de Ueki
Los 10 de Robert, 2ª parte

18 Kororo
Sumomo, la ídolo intergaláctica

19 Pokémon
Los Pokémon de Jessie

20 Detective Conan
Ai Haibara, la creadora del veneno

21 Ficha
Vegeta

23 Superpósters
Fullmetal Alchemist
Naruto
Detective Conan
Bola de dragón Z

31 Guía de episodios
Naruto

33 Fullmetal Alchemist
La venganza de Scar

34 Especial
Aniversarios de anime, primer semestre

36 Videojuegos
Bleach: Shattered Blade
Bleach: Blade of Fate

38 Anime DVD
Saiyuki
Hols, el príncipe del sol

41 Votaciones
Los mejores de 2007

44 Guía de televisión
Lo que no te puedes perder

46 Guía manga
Las últimas novedades editoriales

48 Correo
El Profesor Alcornoque responde

49 Pasatiempos
¿Sabrías resolverlos todos?

50 Formulario concursos
Rellénalo, recórtalo y envíalo...

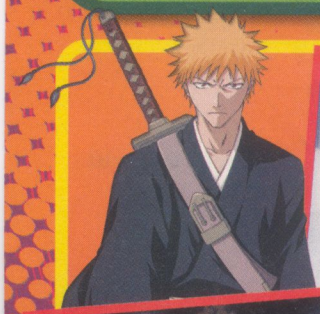
Nuevas series de Arait Multimedia

El año comienza con un buen reguero de novedades, entre las cuales destacamos las series de Arait. Además de *Zorori, el extraordinario*, que se estrenó en diciembre en el canal Boomerang y próximamente se emitirá también en La 2, tres títulos se suman al catálogo de la distribuidora.

Para empezar, una divertida serie titulada Croket!, en la que todos los personajes tienen una particularidad: ¡tienen nombre de comida! Durante sus 52 alocados episodios, un crío llamado Croket se dedica a buscar símbolos de oro, ya que si consigue los suficientes, podrá hacer revivir a su padre. Y es que esos extraños símbolos dorados tienen misteriosos poderes que todavía no han sido descifrados por completo. En su viaje, Croket encuentra aliados y enemigos, que conforman una estrafalaria troupe que no dejarán a nadie indiferente.

Luego tenemos *Legendz*, que consta de 50 episodios. En ella, los "Legendz" están arrasando entre los más pequeños. Se trata de un juego en el que unos monstruos luchan contra otros. Shu tiene uno de esos cristales que contienen monstruos, pero por lo visto es especial, ya que los agentes de la empresa juguetera que los distribuye quieren que se los dé. Se entiende, porque el "Legendz" que oculta su cristal no es una simple imagen digital, ¡sino un monstruo de verdad! Junto con sus amigos Meg y Mac, Shu despierta a su "Legendz" y comienza una gran aventura.

La tercera es *Idaten Jump*, de 52 episodios. Gira entorno a tres chavales de primaria apasionados con el "mountain bike" que se ven transportados a un mundo paralelo donde se llevan a cabo duelos de "mountain bike" extremo. Si Sho, Makoto y Takumi quieren volver a casa, deberán conseguir diez medallas que los acrediten como maestros. ¿Lo lograrán? Tan pronto como sepamos sus fechas de emisión en España, os lo anunciaremos.



Gran éxito de Bleach en cuatro

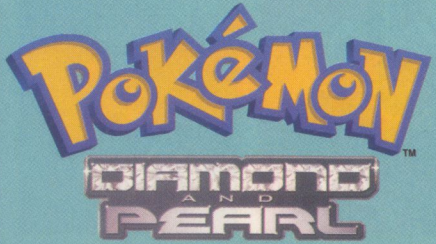
Las madrugadas siguen siendo un horario propicio para la emisión de anime. Después de dos años, la animación japonesa sigue pisando fuerte entre los espectadores nocturnos. Si a lo largo de todo este tiempo ya habían triunfado obras como *Evangelion* o *Fullmetal Alchemist*, el último bombazo es la serie protagonizada por el chico del pelo naranja. Con una media cercana al 10% de share y más de 100.000 espectadores, *Bleach* confirma la buena acogida que ya había tenido en el canal de pago Buzz, donde también se han emitido hasta el momento los primeros 52 episodios, únicos traducidos y doblados a fecha de hoy.

Asimismo, el éxito de la edición en DVD tendrá continuidad de cara al Salón de Cómic de Barcelona, momento en que está prevista su segunda entrega. Mientras tanto, ¡seguid atentos a nuestros artículos y concursos de la serie!

Jetix estrena lo más nuevo de Pokémon: Diamond & Pearl

Para el 23 de febrero, Jetix ha anunciado a bombo y platillo la emisión de los episodios más nuevos de *Pokémon, Diamond & Pearl* (o sea, Diamante y Perla), uno de los estrenos más esperados para 2008. La décima temporada, que en realidad es el inicio de la tercera serie japonesa, sitúa a nuestros protagonistas en la región de Sinnoh. Tras separarse de Aura y Max, Ash y Brock prosiguen su viaje para mejorar sus habilidades. En el camino se les une una chica llamada Maya, que quiere ser coordinadora Pokémon como su madre. Los tres juntos viajarán por toda la región descubriendo nuevos Pokémon e increíbles gimnasios, a la par que se enfrentan al Team Rocket y a un nuevo enemigo, Paul.

Podrás ver estos capítulos los fines de semana a las 11:45 y, desde el lunes 25 de febrero, también de lunes a jueves a las 18:40. ¡No te pierdas el próximo número de *Mega Hiro*, donde encontrarás más información sobre esta nueva temporada!



Esta primavera, *El conquistador de Shambala* a la venta

Mientras continúa la exitosa edición de la serie *Full Metal Alchemist*, Panini Video anuncia que en primavera saldrá a la venta el largometraje que sigue más allá del episodio final la historia de Edward Elric. La película, de 105 minutos de duración, explica la nueva vida del mayor de los Elric después de la disputa final contra los Homúnculos. Por esa razón, el filme saldrá inmediatamente después del volumen 12, último de la serie televisiva.

Full Metal Alchemist: el conquistador de Shambala ya se ha podido ver en el canal Buzz, donde se estrenó en exclusiva en octubre. Actualmente se está trabajando en su edición en DVD, que presumiblemente contará con diverso material extra –por ejemplo, el audiocomentario del director–, ya que será muy similar a su edición hermana, la italiana.

La 3ª temporada de *Inuyasha*, ya a la venta

Selecta Visión no pierde comba y sigue editando la trepidante serie *Inuyasha*, mientras intercala los largometrajes protagonizados por vuestro semidemonio favorito. Desde los últimos días de enero puede conseguirse en tiendas especializadas y grandes superficies el primer volumen de la tercera temporada, que presenta una importante mejora. Desde este volumen, el decimotercero en el total de la serie, cada volumen contendrá dos discos con cuatro episodios cada uno. El precio será de 19,95 euros.

Así pues, el lento ritmo de serialización que hemos vivido durante estos años se va a ver al fin paliado con este formato, el mismo de *Campeones* o *Bola de dragón Z*, ya que al término de los seis volúmenes previstos se habrá sobrepasado el centenar de capítulos.

Yu-Gi-Oh!, en las mañanas de Localia

2008 ha comenzado con Localia recuperando una de las series más importantes que se han emitido en España en la última década: *Yu-Gi-Oh!*. De lunes a viernes a las ocho de la manaña, la cadena programa este anime que narra los duelos de cartas en los que participa Yugi Muto junto con sus amigos Joey Wheeler y Tristán Taylor. La peculiaridad es que esas cartas contienen el poder de monstruos y otros seres. Aparte, Yugi tendrá que enfrentarse a poderes milenarios procedentes de la civilización egipcia.

Este juego ha atrapado a decenas de miles de aficionados en nuestro país gracias a la emisión de la serie en Antena-3 hace algunos años y en el canal Nick (antiguo Nickelodeon). De hecho, es el causante directo del boom de los juegos de cartas coleccionables relacionados con el anime, que goza de muy buena salud en la actualidad.

Los videojuegos que vienen

Últimamente los fans del anime en videojuego están de enhorabuena, y es que la presencia en el mercado de títulos inspirados más o menos en alguna serie es cada vez mayor. En estas primeras fechas del año se deberían presentar dos títulos de la línea *Kingdom Hearts* (que, para los que no la conozcan, mezcla los personajes de *Final Fantasy* con los de Disney), *358/2 Days* para Nintendo DS y *Birth by Sleep* para PSP. El mes de febrero verá la luz *Megaman ZX Advent*, protagonizado de nuevo por nuestro aguerrido antivirus, y también *Naruto: Ninja Destiny*, en ambos casos también para la portátil de Nintendo. De cara a la primavera se anuncia otro título de Naruto para la Wii, de título aún por determinar, además del regreso de la saga *Dragon Quest* (con diseños de Akira Toriyama) con dos títulos, *Dragon Quest: Swords* y *Dragon Quest Monsters: Joker*. ¿Qué quieres más? Pues cruza los dedos para que llegue a España el nuevo título publicado en Japón para *Dragon Ball Z*. Se llama *Burst Limit* y aparecerá para PS3 y Xbox 360. Si aprovecha las prestaciones de las consolas de nueva generación, los combates con Goku y compañía pueden ser de aúpa...

cuatro CARTOON NETWORK

Tras recuperarse del combate con Ginew, cambio de cuerpo incluido, Goku se dispone a enfrentarse al malvado Freezer, que ha dado rienda suelta a todo su poder al transformarse hasta mostrar su verdadera apariencia. El destino de Namek y de todo el universo está a punto de decidirse. ¡Está en manos de Son Goku!

Namek

El superguerrero del espacio

La leyenda se hace realidad

El poder de Goku pone nervioso a Freezer. Harto de que Vegeta no pare de hablar de la existencia del superguerrero, lo mata. Las últimas palabras del orgulloso príncipe son una petición para Goku: que vengue al pueblo de los guerreros del espacio. El combate prosigue y va cambiando lentamente de dominio. Al principio es Goku el que lleva la voz cantante, pero poco a poco se iguala y finalmente es Freezer quien cobra ventaja. Ni siquiera la bola de energía universal hace mella en el tirano. Justo entonces hiere gravemente a Piccolo y volatiliza a Krilín. La rabia y la ira por la muerte de su amigo, que ya no podrá resucitar con las bolas de dragón, llevan a Goku a transformarse en el superguerrero legendario. Ahora es rubio, tiene ojos azules, un aura dorada le rodea y su poder dormido ha despertado. En ese punto, ordena a Gohan que se lleve a Piccolo y Bulma, y abandone el planeta. Freezer, al verse acorralado, idea un plan de lo más horrible: hacer explotar Namek. Él puede vivir en el espacio, mientras que Goku no. Así pues, lanza un tremendo ataque contra el epicentro del planeta y en breves instantes sucederá la catástrofe.

DIGNO *Goku entierra al orgulloso príncipe de su pueblo.*

Planes de salvamento antes del fin

Mientras Goku permite que Freezer concentre el total de su fuerza para luchar con él en las más adversas condiciones, Kaito y el Todopoderoso piden un deseo a Shenron. Éste es resucitar a todos los que han matado Freezer y sus hombres. De ese modo, el Gran Anciano también resucita, aunque será por poco tiempo. Entonces ordena a Duende que pida a Porunga el tercer deseo que les había quedado. Con él, trasladan a todos los que están en el planeta a la Tierra, salvo a Freezer y Goku. Ahora están todos a salvo. En Namek, Goku abandona el combate. No tiene sentido continuar luchando con alguien que es mucho más débil, explica. Eso enfada sobremanera a Freezer, que le ataca con unas ondas cortantes, pero es él quien acaba partido por la mitad. Aunque Goku, por lástima le da un poco de energía para que pueda escapar del planeta, Freezer la usa para atacarle, por lo que Goku no puede evitar darle el golpe de gracia. La desaparición de Namek es inminente. Goku debe huir cuanto antes, ¿llegará a tiempo de lograrlo?

TRAMPOSO *Goku le da energía... ¡y la usa para atacarle!*

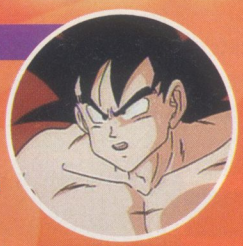
GUERREROS POR LA PAZ

Desde que Goku conociera a Bulma en las montañas y dieran comienzo a su aventura en pos de las bolas de dragón, han pasado muchas cosas. Goku se ha hecho cada vez más fuerte y ha encontrado amigos y enemigos que le obligaban a esforzarse aún más en mejorar sus técnicas.

Goku ha entrenado a las órdenes del Duende Tortuga (el maestro Mutenroshi), ha perfeccionado viajando por todo el mundo sin usar la nube Kinton, tomo el agua sagrada de la torre de Karin e incluso ha estado bajo la tutela del Todopoderoso. Eso sólo por hablar de antes de convertirse en un hombre casado y padre de familia.

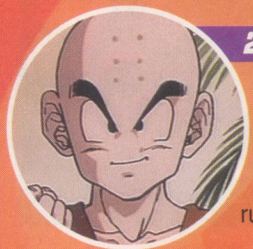
Así pues, se entiende que poco a poco haya ido abriéndose una distancia insalvable con respecto a casi todos sus amigos guerreros. Los mismos que no dudan en ayudarle cuando un peligro se cierne sobre el planeta. Desgraciadamente, con el paso del tiempo, algunos acaban retirándose de la lucha y dejando de participar en tan peligrosas aventuras. ¡Aquí los tienes!

1. SON GOKU



El héroe y salvador del mundo no duda a la hora de enfundarse su ropa de combate y hacer frente a los malvados.

2. KRILÍN

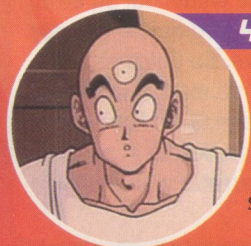


Fiel a su amigo Goku, acaba metido en todas las batallas quiera o no. El premio a su paciencia es cierta mujer rubia de ojos azules.

3. YAMCHA

Su aspecto rebelde siempre le ha dado un gran atractivo para las chicas. Quizás por eso es el primero en descuidar los entrenamientos.

4. TEN SHIN HAN



Desde que le ganara a Goku en la final del Gran Torneo de las Artes Marciales, siempre ha acudido cuando su amigo lo ha necesitado.

5. CHAOZ

Pegado como una lapa a Ten Shin Han, sigue entrenando con él aunque saben de sobras que jamás estarán al nivel de Goku o Piccolo.

6. YAJIROBAI

Es cobarde, glotón y pasota, sí, pero no se puede negar que ha intervenido decisivamente en momentos complicados.

7. SON GOHAN

El hijo de Goku apunta muy alto. Entre el entrenamiento de Piccolo y que por sus venas corre sangre de guerrero del espacio, se comprende.

8. PICCOLO

Pese a ser inicialmente un fiero enemigo de Goku, Son Gohan logra llegar a su corazón y pasa a ser un valioso aliado frente a los enemigos.

VEGETA

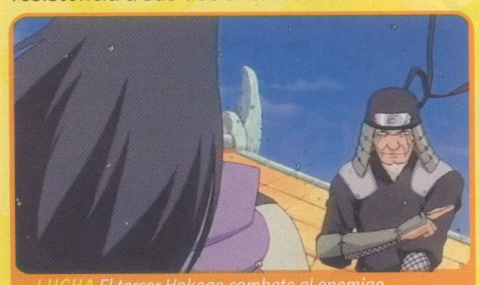
El príncipe de los guerreros del espacio no es un aliado propiamente, pero es innegable que ante objetivos comunes (acabar con Freezer, por ejemplo) se ha unido a su manera a Goku y sus amigos. Su mala leche le lleva a ser el más distante de todos los guerreros, pero hasta que Son Gohan crece, él es el más fuerte después de Goku.

El Día que cambió la villa

Durante la fase final del examen de ascenso a "chunin", se produce un fiero y calculado ataque contra la Villa Oculta de la Hoja. Quien dirige la invasión es Orochimaru, que tiene una cuenta pendiente con la villa. Mientras él batalla contra el viejo Hokage, Pakkun guía a Naruto, Sakura y Shikamaru hasta Sasuke, que está persiguiendo a Gaara. ¿Qué pasará?

La batalla del tercer Hokage

Atrapado junto a Orochimaru en la barrera creada por los ninjas de la Villa Oculta del Sonido, el tercer Hokage no se queda de brazos cruzados. Primero le sonsaca toda la información que puede y una vez conoce los planes de su antiguo discípulo, lucha contra él. El problema es que Orochimaru hace uso de una técnica prohibida, la resurrección de ultratumba. ¡Y trae a los dos primeros Hokage! Tras devolverlos a su apariencia real, los obliga a luchar contra uno de los suyos. Al viejo Sarutobi se le nota la edad y a duras penas opone resistencia a sus dos antecesores.



LUCHA El tercer Hokage combate al enemigo.

El primer Hokage usa su técnica secreta, la génesis de los bosques, con la que puede controlar los árboles y las plantas. Atrapado por las ramas, el tercer Hokage no tiene más remedio que invocar al gran rey mono Enma. Éste se transforma en un poderoso bastón con el que consigue liberarse. Aun así, su fuerza ya no es la que era, de manera que el actual Hokage sigue teniendo dificultades para luchar. Es en ese momento cuando Orochimaru muestra su auténtico rostro. Aunque debería tener unos 50 años, su apariencia es la de un joven de poco más de veinte. Entonces el Hokage comprende que su antiguo discípulo ha logrado controlar la técnica de la inmortalidad.

Esa técnica prohibida permite trasmigrar el alma de un cuerpo a otro cuantas veces se desee, de manera que uno nunca muere. Su obsesión por alcanzarla fue precisamente el motivo por el que Orochimaru abandonó la villa. Pretendía alcanzar la sabiduría absoluta y ser poseedor de todas las técnicas existentes, pero para ello necesitaba tiempo. Por esa razón, secuestraba a ninjas de grado inferior y medio para experimentar con ellos. Cuando fue descubierto en su laboratorio subterráneo, se produjo una escaramuza y el tercer Hokage le dejó huir.

SELLO Quiere arrebatarle el alma a Orochimaru.

Pero ahora, al ver lo que ha conseguido, el anciano maestro decide enmendar su error. Comprende que Orochimaru quiere hacerse con el cuerpo de Sasuke. Su única esperanza es el sello del demonio mortal, la técnica secreta del cuarto Hokage. ¡La misma con la que selló en el cuerpo de Naruto al zorro de nueve colas! ¿Podrá derrotar a su malvado enemigo con ella?

La persecución de Gaara

Durante su combate frente a Sasuke, Gaara queda sumamente debilitado, a pesar de haber iniciado su transformación. Así que, cuando comienza el ataque a la villa, Kankuro y Temari se lo llevan para que no le suceda nada. Sasuke sale tras ellos.

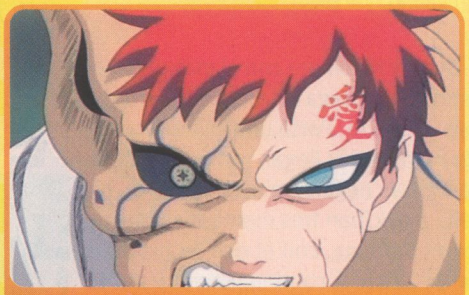
Mientras tanto, por orden de Kakashi, Sakura despierta a Naruto de la técnica ilusoria empleada por los invasores y de paso descubre que Shikamaru la ha evitado, aunque se ha hecho el dormido. El perro ninja Pakkun, al que ha invocado Kakashi, les guiará con su olfato hasta el Uchiha. El objetivo de los chicos es encontrarlo, evitar que se enfrente a Gaara y permanecer en un lugar seguro hasta que acabe todo.

El problema es que dos equipos de asesinos salen tras ellos nada más abandonar la villa. Son nueve ninjas que se acercan con sigilo con la intención de tenderles una emboscada. Por desgracia, como son antiguos miembros de la villa, se hace difícil devolverles la jugada, ya que conocen la zona. La única forma de ganar tiempo es hacerles creer que preparan una emboscada, para lo que Shikamaru hace de cebo con éxito. Nueve hombres son demasiado para un chaval solo, pero la aparición del profesor Azuma le salva la vida.

BÚSQUEDA *Deben encontrar a Sasuke cuanto antes.*

Sasuke ha ido acortando distancias con sus presas y finalmente los ha alcanzado. Para proteger a Gaara, Kankuro se queda para combatir con él, mientras Temari se lo lleva. Sin embargo, Shino, que ha usado sus insectos para seguirles a una distancia prudencial, se erige como el rival de Kankuro. Así se lleva a cabo el combate que no tuvo lugar en el estadio. La lucha resulta dura para ambos, pero finalmente Shino se alza con la victoria, aunque queda afectado por el veneno de Karasu, la marioneta de Kankuro.

El peligro está en el encuentro final entre Sasuke y Gaara. Justo antes de empezar a pelear, Gaara inicia su transformación. Su brazo derecho y parte de su rostro parecen los de una bestia monstruosa. Aunque el "mil pájaros" le mantiene a raya, Sasuke sólo puede utilizarlo una vez. En cuanto lo hace, se queda sin chakra y queda a merced del ninja de la Arena. Cuando todo parece perdido, llegan Naruto y Sakura. La "kunoichi" ve que está afectado por las marcas del sello maligno que le imbuyó Orochimaru en el "bosque del terror". Mientras, Naruto hace frente a Gaara, que en cuestión de minutos acaba su temible transformación.



TRANSFORMACIÓN *Gaara se muestra monstruoso.*

Evidentemente, el nivel de poder está totalmente desequilibrado. Es por eso que Naruto recurre al jefe sapo. Aun así, toda posibilidad de victoria desaparece cuando Gaara usa la técnica del sueño instantáneo. Con ella, se duerme, lo que permite que el espíritu de la arena controle su cuerpo y libere todo su poder. Es imprescindible despertar a Gaara antes de que sea tarde. ¡Su violencia y crueldad son absolutas! ¿Podrá Naruto conseguirlo?

SALVADOR *Se sacrifica por su pueblo.*

Las consecuencias del ataque enemigo

Cuando la invasión de la Villa Oculta de la Hoja concluye al fin, un halo de tristeza y dolor recorre a todos y cada uno de sus habitantes. Son muchos los ninjas que han caído en la defensa de su pueblo, pero sin duda la muerte más sentida es la del tercer Hokage.

Pese a utilizar una técnica tan poderosa como el sello del demonio mortal, la lucha frente a Orochimaru era demasiado desigual. Aunque la técnica funcionó, no contaba con que no tendría suficiente fuerza para poder absorber el alma de su rival. Por ello, a las puertas de la muerte, la decisión final del Hokage fue dejar al pérfido Orochimaru con vida, pero inutilizando sus brazos para que jamás pudiera volver a usar técnicas ninja. Ése era el mayor castigo que podría recibir. Al menos Sarutobi murió convencido de que la Villa Oculta de la Hoja se repondría del ataque recibido y que sus habitantes la protegerían siempre.

La parte positiva es que Naruto evitó la lucha directa con Gaara. Para despertar al ninja de la arena, utilizó una pequeña parte de su poder del zorro de las nueve colas. Justo entonces, el chakra de ambos se agotó. Gaara volvió a su apariencia normal y Naruto pudo hablarle desde el fondo de su corazón. Le contó su dolorosa experiencia, porque Gaara, al igual que él, tiene un monstruo en su interior, y ha experimentado la soledad y el desprecio. Naruto le invita a esforzarse por hacer amigos y ser aceptado por los suyos. Él lo logró y Gaara también puede hacerlo. Sus sentidas palabras "tocan" al chico de la arena, que decide dejar la lucha y abandonar la villa inmediatamente.

Así pues, ahora toca reconstruir la villa para demostrar al mundo la fuerza y el orgullo de la increíble Villa Oculta de la Hoja.

EMPATÍA *Naruto entiende el dolor de Gaara.*

Tenemos 10 copias de los volúmenes 3 y 4 de **Naruto**, cortesía de Panini Video, para regalar entre quienes acertéis la siguiente pregunta:

¿Cómo se llama el gran rey mono que ayuda al tercer Hokage?

¡Más información en la página 50!

ZATCHBELL!

JETIX

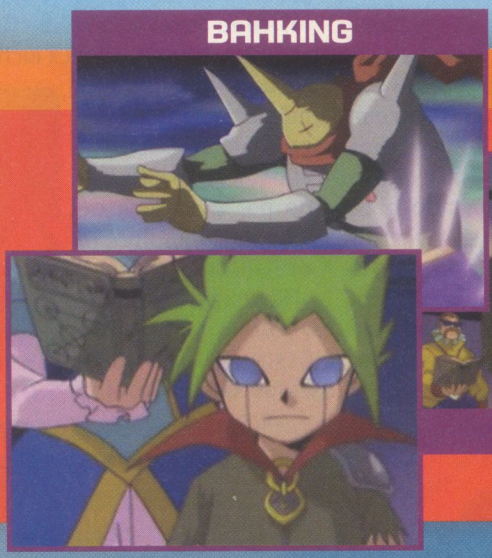
LOS MAMODOS MILENARIOS

PARTE 1

Para asegurarse la victoria en la batalla mamodo, Milordo-Z libera a decenas de mamodos milenarios de las estelas de piedra donde fueron encerrados por el Golem de Piedra. La rabia, el odio y también el miedo les lleva a luchar siguiendo las órdenes de quien en realidad es Zofis. Aquí tienes la primera parte del repaso a todos los mamodos milenarios que aparecen en la serie.

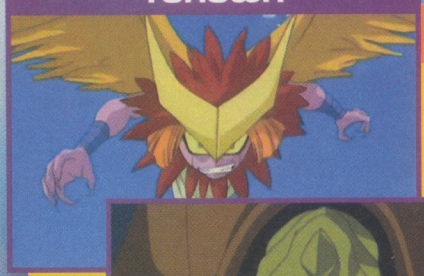
INVITACIÓN A UN BAILE

El primer encuentro de Zatch y Kiyomaro con el malvado Milordo-Z se produce cuando Suzy llega a casa de los chicos en un estado de hipnosis absoluta. Porta una invitación para ellos en una apartada mansión. Al llegar, ven que se trata de un baile de máscaras y, tras negarse a aliarse con él, se produce la batalla. En ella participan tres mamodos milenarios. El primero en caer es Bahking, con el que se protege Milordo-Z de un ataque de Zatch. A continuación quema el libro de Golem para enrabietar a su rival y que luche contra el tercer mamodo, que acaba siendo derrotado por el mamodo rubio. Zatch le promete que vencerá al que le ha obligado a luchar en contra de su voluntad.

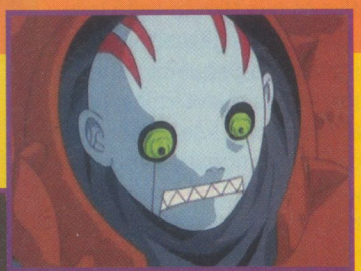


BAHKING

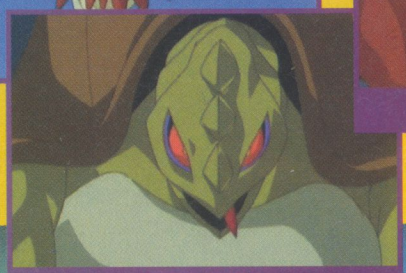
GOLEM



TOROWA



FAUSTO



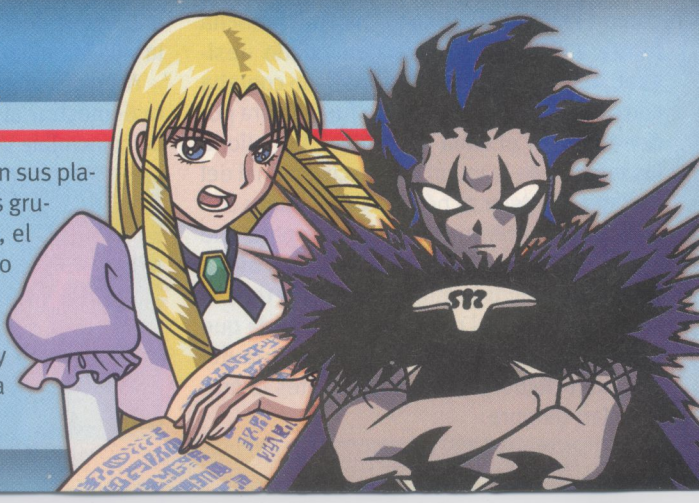
TSUVAI

LOS JEFES SILENCIOSOS

Para eliminar a Brago, uno de los mamodos más peligrosos para que se cumplan los malvados planes de Milordo-Z, Byonko lleva hasta la sabana africana a los jefes silenciosos. Se trata de tres mamodos milenarios de gran fuerza que hace mil años aunaban su poder para ir quitándose de su camino a los demás participantes. Sin embargo, pese a la ferocidad que se les supone, la realidad es que no están al nivel del mamodo negro, que se deshace de ellos sin excesivos problemas. Gracias a su aparición, Sherry descubre que Zofis está comenzando a moverse. A ella no puede engañarla: aún ignorando la existencia de "Milordo-Z", sabes perfectamente que no puede ser otro que Zofis.

EL PAPEL DE BRAGO

No cabe duda de que Zofis sabe perfectamente que Brago puede acabar con sus planes para convertirse en el próximo rey mamodo. Es por eso que envía varios grupos de mamodos milenarios para que acaben con él. Para su desgracia, el mamodo oscuro se ha hecho mucho más fuerte desde la última vez que tuvo noticias de él. Y no sólo eso, sino que además Sherry ha mejorado notablemente como compañera. Ahora tienen más conjuros y son más potentes. Si se uniera con Zatch y su grupo sería el fin para Zofis. Por suerte, Brago y Sherry van por libre, de modo que aún tienen esperanzas. Al menos hasta que lleguen al templo donde se está llevando a cabo la gran batalla.



GOLEM DE LA PIEDRA

El culpable de que tantos y tantos mamodos acabaran atrapados en estelas de piedra. Su temible poder, unido a su falta de honor, por lo que era capaz de mentir y engañar para poder encerrar a sus rivales, le otorgaron el papel de mamodo a vencer en la anterior batalla, hace mil años. Sin embargo, no fue él quien ganó finalmente.

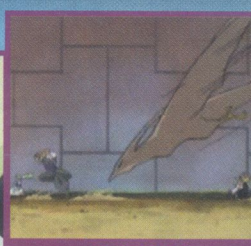
En cualquier caso, a su paso dejó un reguero de estelas en las que decenas de mamodos suplicaban por escapar de su prisión de piedra.

SORPRESAS EN EL PARQUE

BORU BORA

DOGMOS

ERUJO



BADIOS

Parecía un día tranquilo. Kiyomaro había estado jugando alegremente en el parque con Zatch, Ponygon, Suzy y los demás. Pero la tranquilidad se acaba en el mismo momento en que aparece la pesada de Penny con varios mamodos milenarios. Mientras les explica que se ha pasado al bando de Milordo-Z, el rayo rubio debe hacer frente a tres fieros contrincantes. Pese a su apariencia angelical, Erujo no es precisamente un angelito. Y tanto Boru Bora como Dogmos son tan terribles como aparentan. Los tres unen sus fuerzas para derrotar a Zatch y están a punto de lograrlo. Afortunadamente, Megumi y Tia llegan a tiempo de echarles un cable. Gracias a sus escudos de defensa y a su increíble nueva técnica, Saifogeo, Kiyomaro recupera el tono y juntos pueden acabar con Boru Bora y Dogmos. Tan sólo Erujo se salva en el último suspiro al huir junto a Penny a lomos de Badios, un mamodo volador que usan como transporte.

GELIOS Y ALM

GANZ

ENTRADA EN EL TEMPLO

Una vez Kiyomaro descubre el lugar donde se encuentra Milordo-Z, parte hacia allí junto con Zatch, Megumi, Tia y Ponygon. Reciben la ayuda de Apolo para poder moverse por el país sudamericano donde están y así llegar al templo donde se esconde su malvado enemigo. En los alrededores se les unen Parco Folgore y Kanchome, que también han sido avisados por el doctor Riddles. Los siete entran en el templo y a pocos metros de la entrada encuentran el primer obstáculo. Dos mamodos milenarios les impiden el paso. Son el rabioso Alm y Gelios, un gigantesco dragón. Kanchome asume gran protagonismo en la táctica del grupo. Sin embargo, aunque surge efecto, no contaban con que hubiera un tercer guardián, Ganz. Los muchachos deben repartirse el trabajo y, después de una feroz lucha, consiguen vencer sus respectivos duelos. Tia derrota a Gelios, Kanchome hace lo propio con Ganz y Zatch, vertiendo muchas lágrimas, envía de nuevo al mundo mamodo a Alm. Éste, antes de desaparecer, parece arrepentido y les cuenta qué les espera en el interior del antiguo templo.

EN EL INTERIOR DEL TEMPLO

DALMOS

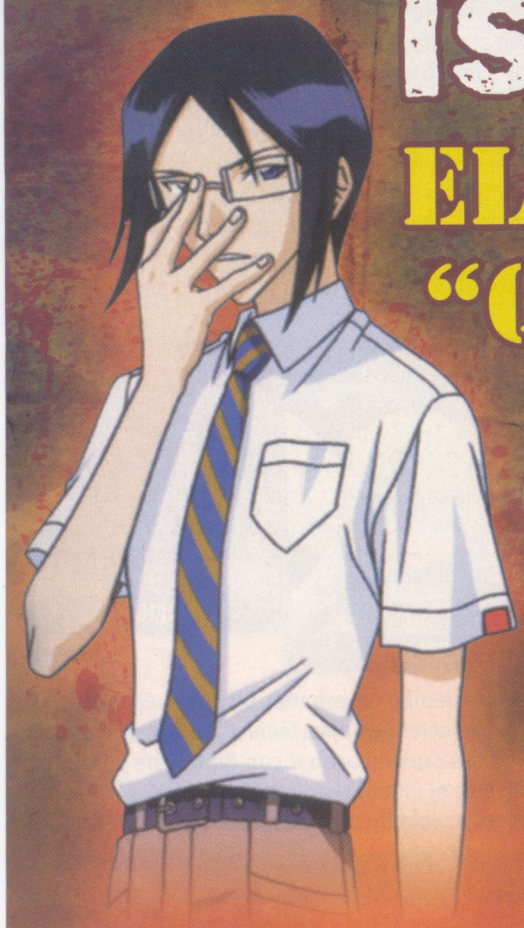
LAILA

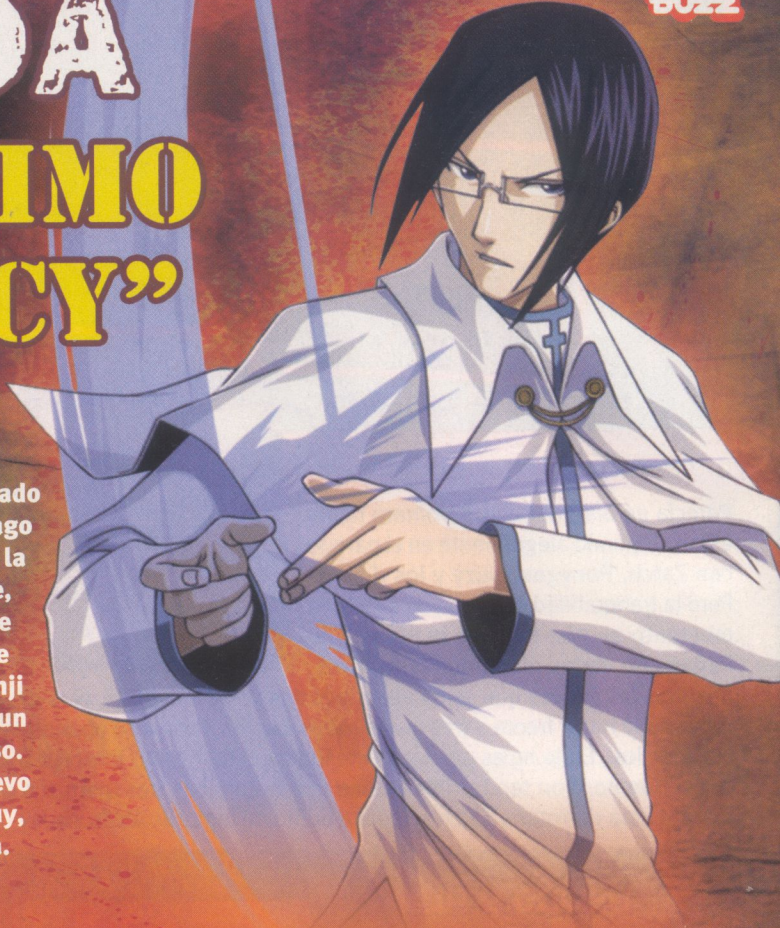
VICTOREAM

Después de haber librado la primera lucha, el grupo intenta descansar, pero aparece Victoream. Este ridículo y arrogante mamodo con forma de "v" no se deja engatusar por Zatch, que le ofrece un melón, y acaba produciéndose una batalla en la que nuevamente el trabajo en equipo resulta fundamental. Aprovechando las pocas luces de Victoream, Zatch le ataca para despistarle y que así Kanchome pueda confundirle con sus brillantes transformaciones. De esa manera logran quemar su libro de conjuros y deshacerse de un terrible rival.

Desgraciadamente, enseguida tienen encima a dos nuevos mamodos de hace mil años. Dalmos tiene de cruel lo mismo que de grande, es decir, mucho. Laila, en cambio, no parece tener maldad. La sorpresa llega cuando Laila se pone de su lado y trata de permitirles la escapada atrapando bajo las rocas a Dalmos. La jugada permite que todos escapen, salvo Kiyomaro y Zatch que se quedan a su lado. El combate es duro y Zatch no puede utilizar sus conjuros porque le ha dado su libro a Tia. Lo peor es que Laila no puede atacar a Dalmos por el control que ejerce Milordo-Z sobre su compañero humano. En el momento de mayor desesperación, se produce el milagro. Vuelve Ponygon, que al fin ha encontrado a su compañero, y ambos se encargan de derrotar a Dalmos. Acabada la lucha, Laila les aconseja que se retiren y descansen, porque lo que les aguarda son los cuatro mamodos supremos, los más fuertes de todos los milenarios.

ISHIDA EL ÚLTIMO "QUINCY"

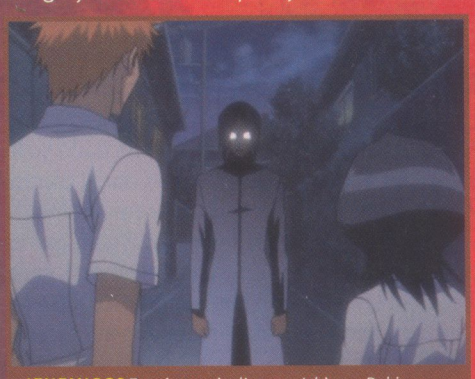




Después de haber pasado un año más el mal trago por el aniversario de la muerte de su madre, Ichigo ha tenido que soportar al farsante televisivo Don Kanonji y salvar al barrio de un "hollow" monstruoso. Y ahora, llega un nuevo rival al que tiene muy, pero que muy cerca.

¿Avisos erróneos?

De la noche a la mañana, algo está fallando en las comunicaciones. Cada vez que Rukia recibe una señal de la Sociedad de Almas indicándole la aparición de un "hollow", por muy rápido que llegue con Ichigo al lugar señalado, el espíritu maligno ya ha desaparecido. O mejor dicho, ha sido aniquilado. Una vez tras otra sucede lo mismo. Hasta que, por fin, descubren quién tiene la culpa. Quien hace desaparecer a sus objetivos es un chico que viste completamente de blanco y luce una esclava en su mano derecha con la que puede crear una tremenda flecha de energía mediante la cual atraviesa a los espíritus. El joven se llama Uryu Ishida, tiene la edad de Ichigo y es el último "quincy" sobre la faz de la Tierra. O lo que es lo mismo, un destructor de almas. Y lo peor es que dice odiar a los "shinigami" tanto como a los "hollow".



¿ENEMIGO? *Este joven rivaliza con Ichigo y Rukia.*

Con el enemigo al lado

DESPISTADO *Ichigo no sabe que Ishida va a su clase.*

Ichigo no tarda en enterarse de quién es ese chico. Orihime le oye por casualidad y entonces le explica que Uryu Ishida es... ¡un compañero de clase! De hecho, es el estudiante con mejores notas del curso. Sólo a alguien tan despistado como Ichigo se le pasaría su cara y su nombre pese a sentarse a unos pocos metros de él. Además, al igual que Orihime, Ishida pertenece al club de manualidades, donde destaca en costura. Resulta habitual que las chicas le pidan ayuda para coser ropa o peluches. Vamos, que se trata del chico perfecto. Sin embargo, le pierde el ser tan frío y brusco. No tiene amigos conocidos en el instituto y apenas se saben más cosas de él. Con toda esta información, Ichigo decide seguirle al acabar las clases, aunque le pilla enseguida. Y entonces, le reta a un duelo. ¿Quién será capaz de cazar más "hollows"?

URYU ISHIDA

Este joven de aspecto impecable ha pasado desapercibido pese a su inmenso poder. Bajo su mirada indiferente oculta tras las gafas y el uniforme escolar, se esconde un destructor de almas, el último superviviente de los "quincy". Es un excelente estudiante y se le dan de fábula las tareas del hogar, siendo su fuerte la costura. Pero es mejor aniquilando espíritus malvados con sus flechas de energía. Odia a los "shinigami" por su manera de hacer las cosas y por algo más...

Un duelo más que peligro so

El duelo entre Ishida e Ichigo comienza de inmediato. Aunque el pelirrojo trata de detener a su rival para pactar las condiciones concretas, éste usa un cebo para "hollow" que los comienza a atraer en pocos segundos. Mientras Ishida se dedica a acabar con cuantos siente a su alrededor, Ichigo corre en busca de su familia para dejarla a buen recaudo. El problema comienza cuando se produce una turbulencia espiritual y una grieta se abre en el cielo. En ese momento, Tatsuki y Orihime están en el patio del instituto, Chad se encuentra dando una vuelta por el barrio, y Karin está jugando con sus amigos. Todos ellos tienen la suficiente sensibilidad como para ver, total o parcialmente, los espíritus. Lo que significa que están al tanto de los "hollows" que se están reuniendo en la zona, así como de la grieta del cielo. ¡La situación es crítica y pronto van a cambiar muchas cosas! ¡No te pierdas el desenlace de esta increíble batalla en el próximo número de ***Mega Hiro***!

GRIETA *Los "hollows" no paran de atravesarla.*

LA HISTORIA DE LOS "QUINCY"

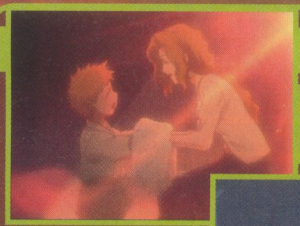
Desde tiempos inmemoriales, ha habido humanos capaces de sentir la presencia de los espíritus. Entre ellos se encontraban los "quincy", un numeroso grupo de magos que, tras un duro entrenamiento, tenían el poder necesario para enfrentarse a los "hollows". Lo que les diferenciaba de los "shinigami" era que, mientras éstos los purificaban y los enviaban a la Sociedad de Almas, ellos sencillamente los exterminaban. Ese motivo fue el que provocó la guerra entre ambos bandos y que finalmente los "quincy" se extinguieran. O eso parecía hasta la aparición de Ishida.

Diccionario Bleach

La guía imprescindible para tener claros los conceptos que aparecen en *Bleach*. ¡Si aquí no aparece alguna palabra especial que no sepas qué significa, consulta los números anteriores!

Gigai: carcasa preparada específicamente en la Sociedad de Almas para que sus "shinigami" puedan actuar entre los humanos sin levantar sospechas.
Hollow: espíritu maligno. Devora almas para alimentarse, sobre todo de sus seres queridos. Son una degeneración de almas que se han quedado viviendo entre los humanos.
Quincy: clan de antiguos humanos que vivían por todo el mundo y se habían especializado en aniquilar espíritus malignos. Fueron extinguidos hace 200 años.
Reikaku: hilos espirituales que concentran la energía espiritual presente en el ambiente. Sólo un "shinigami" de nivel superior puede hacerlos visibles y tocarlos. Mediante ellos, puede saber dónde se encuentran los "hollows" o las personas de gran poder espiritual.
Shinigami: mensajero de la muerte. Se encarga de llevar a las almas a la Sociedad de Almas, así como de acabar con los espíritus malignos.
Sociedad de Almas: lugar del que proceden Rukia y los demás "shinigami". Aún no se sabe mucho sobre él, pero allí es donde van a parar las almas de los difuntos.
Zanpakuto: espada que usan los "shinigami" para realizar su trabajo. Tiene varias propiedades más allá de la lucha.

LA TRAGEDIA DE LA FAMILIA KUROSAKI



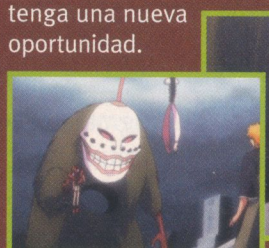
AMOR DE MADRE *Ichigo estaba muy unido a su madre.*

HONRAS *La tumba de Masaki.*

Como cada 17 de junio desde hace ya 10 años, los Kurosaki preparan la visita familiar a la tumba de Masaki. La esposa de Isshin y madre de Ichigo, Karin y Yuzu falleció al tratar de evitar que Ichigo cayera al río, que estaba crecido por las tormentas. Lo que Ichigo nunca ha contado a su familia es que si de repente se puso a correr hacia la orilla del río fue porque vio a una niña que parecía a punto de saltar. A pesar de que todavía era un niño pequeño, ya poseía la capacidad de ver a los espíritus. Lo malo es que aún no había aprendido a discernir entre los vivos y los muertos. Aquella niña resultó ser un espíritu.

Para sorpresa de Ichigo, ese mismo espíritu está presente cerca del cementerio donde reposa su madre. Ha atacado a sus hermanas, dejándolas heridas y aterrorizadas, puesto que Karin ha visto el inmenso "hollow" que es en realidad y Yuzu lo ha sentido en sus carnes. Rukia reconoce ipso facto al espíritu, ya que se trata de Grand Fisher. Es un "hollow" que se oculta bajo la apariencia de un ser humano y al que sólo pueden ver aquellos que tienen un gran poder espiritual. Así puede devorar a las almas fuertes. En cuando se da cuenta de que la herida que mató a su madre tuvo que causarla él, Ichigo se lanza a matarlo.

No obstante, la lucha es demasiado desigual. Grand Fisher lleva décadas actuando y es uno de los "hollows" más peligrosos. En cambio, Ichigo apenas ha comenzado a usar la "zanpakuto". Por si esto no bastara, el espíritu guarda un as en la manga: emplear el aspecto de Masaki Kurosaki. Cree que no será capaz de atacarle si usa la apariencia de su madre, pero Ichigo sabe muy bien que no es ella, sino el maldito "hollow" que la mató. Por eso saca toda su fuerza de flaqueza para sobreponerse de sus heridas y acabar con él. No lo logra, porque Grand Fisher logra huir. Pero quizás más adelante tenga una nueva oportunidad.



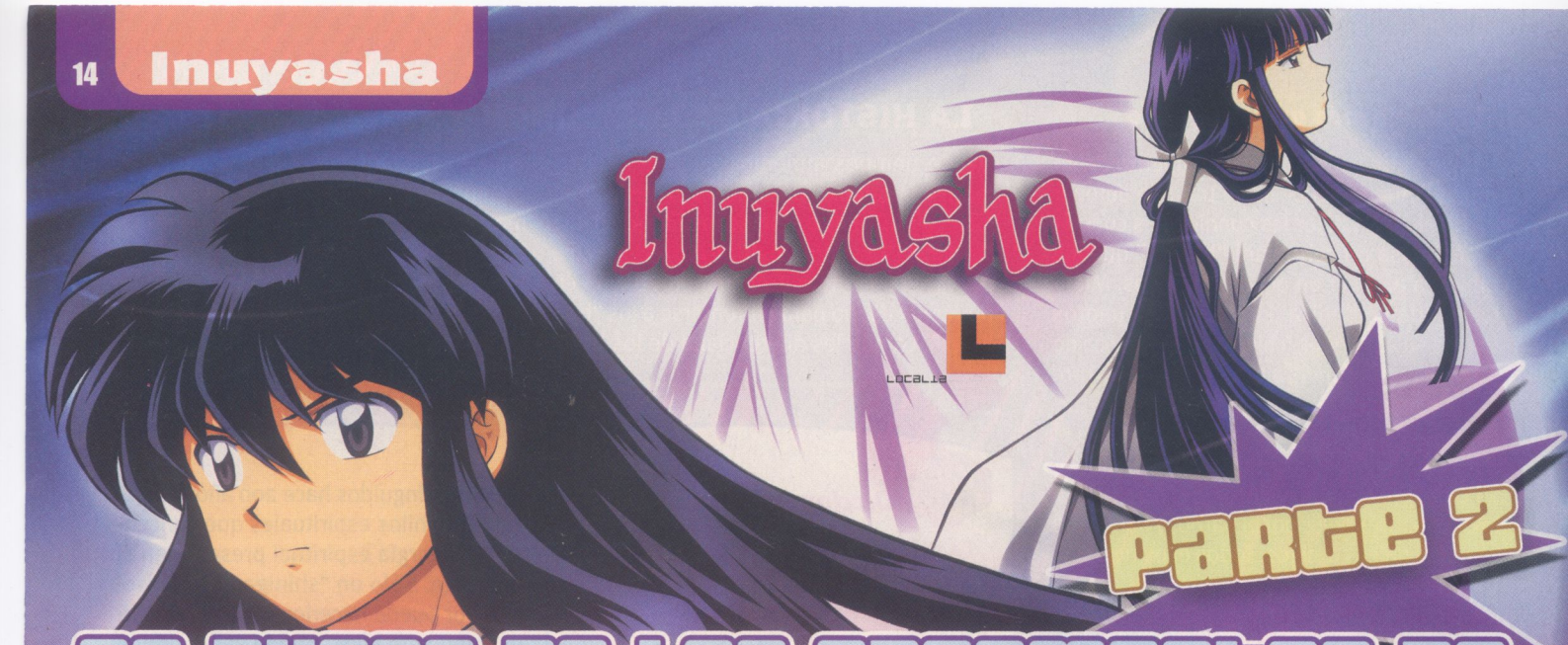
¿HUMANA? *Aquella niña...*

¡"HOLLOW"! *...Era el cruel Grand Fisher.*

CONCURSO

Sorteamos 1 pack con los volúmenes 2 y 3 de **Bleach**, cortesía de Jonu Media, entre quienes acertéis esta pregunta:

¿Cuánto tiempo se supone que hacía que se habían extinguido los "quincy"?

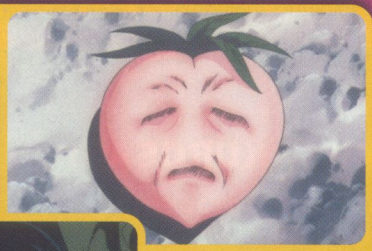


En busca de los fragmentos de La esfera

Continuamos con esta guía abreviada de la búsqueda de los fragmentos de la Esfera de los Cuatro Espíritus que comenzamos en nuestro número 11. En la segunda temporada de Inuyasha, un ejército de demonios ha puesto sus miras en los fragmentos de nuestros amigos, lo que complica su búsqueda de nuevos fragmentos. ¿Serán capaces de mantener los que ya poseen y conseguir nuevos pedazos?

Fragmento 18
Capítulo 57-58

Cuando el grupo halla "frutas de cara" en un río, sigue su rastro hasta dar con Tokajin. Éste se defiende de los ataques de Inuyasha, reduce a sus compañeros y aprovecha el poder del fragmento de Kagome. Para colmo, Inuyasha se convierte entonces en humano. Tokajin trata de darles para comer a su amo, el fruto de un árbol demoníaco, pero Inuyasha vuelve a su forma de demonio y acaba con ambos.



FRUTA DE CARA Pone a nuestros amigos sobre la pista de un nuevo fragmento de joya.

HUMANO Transformado en humano, Inuyasha pierde contra Tokajin y debe aguantar hasta recuperar sus fuerzas.

Fragmentos 16 a 18
Capítulo 75-77

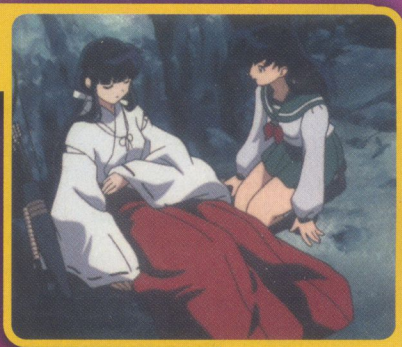
Cuatro hermanos de la tribu de los demonios pantera secuestran a Kagome para usar sus fragmentos de la esfera para resucitar a su líder. Una vez revivido, éste persigue a Inuyasha y sus amigos, que han rescatado a la chica. Rayos, garras voladoras y el gran poder del líder acosan a nuestros héroes. Justo entonces llega Sesshomaru, que les ayuda. El jefe de los demonios pantera no tiene posibilidades ante la poderosa unión de la Tessaiga y la Tenseiga.

DEMONIO PANTERA Nada puede parar a Inuyasha.

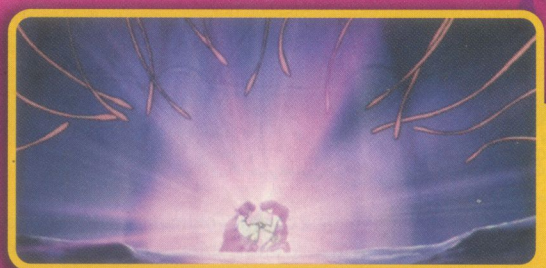
ENEMIGO TEMIBLE Gracias a la unión de sus poderes, Inuyasha y Sesshomaru vencen a su adversario.

Fragmento 19
Capítulo 98

Un demonio atrae a Kagome y a Kikyo hacia el interior de una cueva. Allí absorbe los poderes espirituales de la sacerdotisa. En cambio, con Kagome no lo consigue. La chica usa sus flechas para intentar abrir una boquete, pero no lo logra. La desesperación lleva a ambas jóvenes a dejar de lado sus diferencias. Aunando el poder de sus fragmentos, derrotan al demonio.



AGOTADA A Kikyo le roban toda su energía.



FRAGMENTOS Gracias a su poder, consiguen salvarse de esta cueva maléfica.

Inuyasha © Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV.

SAINT SEIYA
Los Caballeros del Zodiaco

EL ENEMIGO QUE VINO DEL HIELO

Tras acabar con el falso Patriarca, podría parecer que el mundo podrá vivir un tiempo en paz. Pero nada más lejos de la realidad. En el Polo está emergiendo un poder malvado que debe ser cortado de raíz para evitar males mayores. ¿Podrá Saori atajar esa nueva amenaza?

El reino de Asgard

En el extremo norte del mundo, rodeado de nieve e hielo, con una continua nevada que impide a sus gentes ver la luz del sol, se halla el reino de Asgard. A pesar de las inclemencias, la sacerdotisa Hilda de Polaris reza continuamente a Odín, el dios que protege a su pueblo, para que mantenga los glaciares que rodean esas tierras heladas. Mientras esto suceda, el mundo entero será bendecido con un equilibrio climático. El problema para el pueblo de Asgard surge cuando Poseidón pone el ojo en su sacerdotisa. Ante los cambios que se suceden en el Santuario tras la victoria de Seiya y sus compañeros sobre el falso Patriarca, el dios de los mares cambia de táctica en su plan para conquistar el mundo: anegará el planeta bajo las aguas.

ODIN *Dios protector de Asgard.*

El plan se pone en marcha

CONTROLADA
El anillo de los nibelungos la domina.

Para lograrlo, se hace indispensable el deshielo de Asgard. Poseidón sabe que si aparta a Hilda de sus plegarias, provocará con ello la ira de Odín, quien como castigo llevará a cabo dicho deshielo. Así pues, tienta a la sacerdotisa con una mejor vida para los suyos, lejos del frío y las duras condiciones a las que están sometidos. Basta con que se una a él para dominar la Tierra. Habida cuenta del poder de los guerreros legendarios de Asgard, los caballeros de Atenea caerían derrotados si tratasen de interponerse en sus planes. Hilda se niega una y otra vez a los requerimientos del malvado dios, por lo que éste finalmente opta por usar el anillo de los nibelungos para controlar su mente. Desde ese mismo momento, Hilda de Polaris está bajo sus órdenes. La sacerdotisa inmediatamente invoca a los siete guerreros legendarios de Asgard. Su primera misión será matar a Saori, la reencarnación de Atenea.

El origen de la saga

Debido a que los grandes éxitos del manga acostumbran a dar el salto a la animación bastante rápido, a menudo se da una circunstancia problemática: la serie televisiva pronto alcanza el ritmo de publicación del cómic. Por esa razón, para dar tiempo a que el autor del manga avance la trama, es muy común encontrar capítulos de relleno e incluso sagas enteramente creadas para la ocasión. Éste último es el caso de la saga de Asgard, que adapta libremente el capítulo *Hyoga en el país del hielo*, una historia corta que se puede leer en el volumen 13 del manga, dándole una mayor dimensión.

Hilda de Polaris

© Masami Kurumada/Shueisha/Toei Animation

JETIX etb 1 K3 2 PUNTODOS

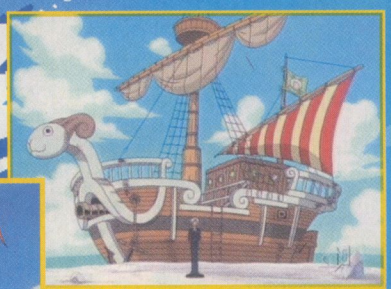
ONE PIECE

¿PERDIDOS EN EL MAR?

¡ASÍ ENCUENTRA EL CAMINO EL ALMA DE MERRY!

One Piece © 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation

Orientarse en alta mar no es nada fácil. No hay calles que se puedan seguir o carteles que indiquen el camino. Se deben usar otros métodos y no todo el mundo los domina.



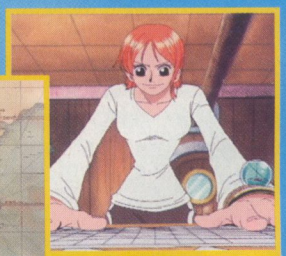
NAVEGANTE En Grand Line es difícil orientarse.

Grand Line es un lugar peligroso por muchas razones. Una de ellas, vital para los marinos, es que el tiempo es impredecible. Uno tiene la sensación de que allí las leyes de la naturaleza no siguen una pauta normal. Y la cosa no está mejor de cara a la navegación. Las brújulas normales no funcionan, porque en ese vasto océano existen numerosos flujos magnéticos.

BRÚJULA ETERNA El único aparato de navegación fiable.

Así que para poder ubicarse y navegar por esos mares hay que tener siempre una brújula magnética. Gracias a su especial composición, puede orientar el flujo magnético e indicar al navegante el camino hacia la isla más cercana. De entre estas brújulas destaca la brújula eterna. Ésta marca en todo momento hacia una isla determinada.

CARTA NÁUTICA Nami ansía completar el mapamundi.



ORIENTACIÓN Ella sabe hacia dónde dirigirse.

CAPITÁN Está contento de tener a Nami a bordo.

DESCONCERTADOS Sin Nami los chicos estarían perdidos.

NAMI ¡La mejor navegante de Grand Line!

Independientemente de dónde se encuentre uno en Grand Line, la brújula eterna señalará siempre su dirección con exactitud. ¡Menudo invento!

La banda de Luffy tiene la suerte de contar con Nami. La pelirroja conoce muy bien el funcionamiento de las brújulas, así como la interpretación de las cartas náuticas. ¡Incluso dibuja sus propias cartas marinas! Desde su infancia sueña con trazar un mapamundi completo. Aparte, no podemos obviar que, con lo zopencos que son sus compañeros, sin ella acabarían perdidos.

Los Diez de Robert

Parte 2

Canal 2 Andalucía

Ueki continúa enfrentándose a los seguidores de Robert, un chalado que está dispuesto a todo para convertir a su representado en el próximo rey del mundo celestial. ¡Aunque eso suponga acortar su vida! Éstos son los nuevos esbirros que envía a vencer a nuestro protagonista.

Oni

O sea, "ogro". El apodo de este tipo viene de la máscara que oculta su rostro, ya que con ella recuerda a uno. Transforma las espadas de bambú en podadoras.

Becky Wolf

Su apariencia infantil hace que la suelan tratar como a una niña, algo que no soporta y que la enfada enormemente. Puede convertir los balines en grandes meteoritos.

Taro Myojin

Considera a Ueki débil por creer en la amistad, aunque trató de que entrara en el grupo de Robert. Tiene la habilidad de hacer que su silbido se transforme en un *rayo láser*.

Rinko Gerrard

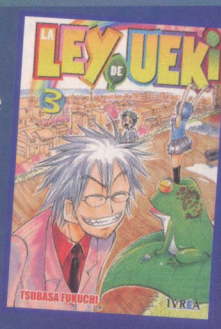
La traidora. Rinko formaba parte del grupo de Robert. Su familia es rica y eso hacía que la gente se le acercase sólo por interés. Hasta que apareció Robert, del que se acabó enamorando. Pero cuando conoce a Ueki, se da cuenta de que su amado también se está aprovechando de ella y cambia de bando. El poder de Rinko es tremendo, pues convierte los granos de arroz en devastadoras bombas.

Carl P. Accio

Uno de los más poderosos esbirros de Robert. Su poder es terrible: es capaz de copiar la habilidad especial de sus rivales si pasa 24 horas seguidas cerca de ellos.

El manga

Tal como pudisteis leer en el anterior número de *Mega Hiro*, Editorial Ivrea acaba de lanzar el manga de *La ley de Ueki* en nuestro país. La historia de este peculiar torneo entre adolescentes con poderes especiales está explicada en un total de 16 volúmenes de unas 200 páginas, que irán saliendo a la venta mensualmente. El precio de cada volumen es de 7,50 euros.



© Tsubasa Fukuchi Shogakukan/TV Tokyo

KERORO

Como no podía ser de otra forma, la llegada a la Tierra de los keronenses provoca que poco a poco vayan apareciendo otros alienígenas en nuestro planeta. Desde presentadores de televisión hasta policías intergalácticas. Pero, sin duda, la presencia más destacada es la de la mayor estrella del universo: la popular Sumomo.

Sumomo, la ídolo intergaláctica

POPULAR *La tropa trata a Sumomo como a una reina.*

Una visita inesperada

Una mañana, Fuyuki se despierta al sentir un enorme peso sobre él. Al abrir los ojos, descubre a una extraterrestre muy mona de color rosa durmiendo encima suyo. Tras el sobresalto inicial, la alienígena se alegra de saber que los habitantes de ese planeta no la conocen. Sin embargo, en cuanto entra Keroro para pasar la aspiradora, sus expectativas se derrumban. La ranucha sí que la conoce y de inmediato pasa a ser considerada como una visita muy especial. Fuyuki y Natsumi no acaban de comprender a qué viene tanta atención hacia la recién llegada. Por eso, entre el sargento y Mois les ponen en situación: tienen en su casa a la mayor estrella del universo, la cantante Sumomo.

Huyendo de la fama

El motivo por el que Sumomo se encuentra en la Tierra es que, debido a su popularidad y su apretada agenda de actos, querría pasar desapercibida por un día y divertirse como una joven más. Así que un planeta que no está federado en la Red Televisiva Galáctica como el terrestre es ideal para mezclarse con la gente. Obviamente, los hermanos Hinata se echan a temblar. ¡La que se puede montar como la vean por la calle! Pero no hay problema, ya que Sumomo es ajotroniense. ¿Eh? ¿Que qué pasa con eso? Pues que esa raza es capaz de alterar las hormonas tiroideas de su cuerpo para tomar cualquier aspecto deseado. De esa manera, Sumomo adopta una apariencia de adolescente humana y sale por ahí. Natsumi y Fuyuki van tras ella para evitar malentendidos.

TRANSFORMACIÓN *Natsumi no se lo puede creer.*

Lo que más me gusta

A las primeras de cambio surgen los líos. Sumomo va a comprarse unos modelitos y trata de pagar con moneda galáctica, que vuela, literalmente. Luego cree que un chico quiere hacerle una foto, cuando en realidad le quiere pedir que les fotografíe a él y a su chica. Conforme pasa el tiempo, Sumomo parece cada vez más triste. Pero en cuanto ve un pequeño karaoke al aire libre, se le ilumina la cara y se dirige al escenario. Canta su último single, "Estrella fugaz", y la gente se acerca entusiasmada. Su actuación emociona a todos. De vuelta a casa de los Hinata, Sumomo reconoce que había huido por lo agobiada que estaba, pero que se ha dado cuenta de lo mucho que le gusta cantar y ser popular. Contenta y con fuerzas renovadas, vuelve a su vida de ídolo galáctica.

LOS PRINCIPALES POKÉMON DE JESSIE

Se suele decir que "las damas primero", así que antes de presentaros los Pokémon de James, lo haremos con los de su mandona compañera. Desde luego, ¡vaya colección que tiene!

Arbok

Arbok es el Pokémon que más usa Jessie. Sus repugnantes ataques venenosos lastiman seriamente a sus adversarios.
Número: #024
Tipo: veneno
Altura: 3,5 m
Peso: 65 Kg

Cascoon

Jessie no puede creer lo que ve cuando su Wurmple evoluciona a Cascoon. ¡Y ella quería que evolucionara a Silcoon para tener luego un Beautifly!
Número: #268
Tipo: bicho
Altura: 0,7 m
Peso: 11,5 Kg

Dustox

Cascoon evoluciona a Dustox. Después de que Jessie se haya conformado con él, lo entrena con mucho empeño para las competiciones Pokémon.
Número: #269
Tipo: bicho / veneno
Altura: 1,2 m
Peso: 31,6 Kg

Ekans

Ekans es uno de sus Pokémon preferidos, ya que fue un regalo de cumpleaños. Evoluciona a Arbok.
Número: #023
Tipo: veneno
Altura: 2,0 m
Peso: 6,9 Kg

Seviper

Seviper encaja con los demás Pokémon de Jessie. No evoluciona.
Número: #336
Tipo: veneno
Altura: 2,7 m
Peso: 52,5 Kg

Wobbuffet

Jessie está molesta por el incidente que le llevó a perder su Lickitung y quedarse con Wobbuffet. Algo lógico, dado que este Pokémon no es un buen luchador.
Número: #202
Tipo: psíquico
Altura: 1,3 m
Peso: 28,5 Kg

Lickitung

Jessie atrapa a Lickitung en el festival de princesas. Lo intercambia por error con un Wobbuffet.
Número: #108
Tipo: normal
Altura: 1,2 m
Peso: 65,5 Kg

Meowth

El Pokémon más destacado de Jessie (y de James). Claro que Meowth no es como los demás, sino que más bien es el tercer miembro del Team Rocket.
Número: #052
Tipo: normal
Altura: 0,4 m
Peso: 4,2 Kg

Wurmple

Jessie arde en deseos de tener un Beautifly, así que se pega un alegrón al atrapar a Wurmple, su estado inicial.
Número: #265
Tipo: bicho
Altura: 0,3 m
Peso: 3,6 Kg

© 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku.

AI HAIBARA
LA CREADORA DEL VENENO

La aparición de Ai Haibara en la vida de Conan altera por completo al pequeño detective. Esa chiquilla castaña que se da tantos aires sabe muchas cosas y puede serle de ayuda para dar con los Hombres de Negro. Al fin y al cabo, ¡ella formaba parte de la organización!

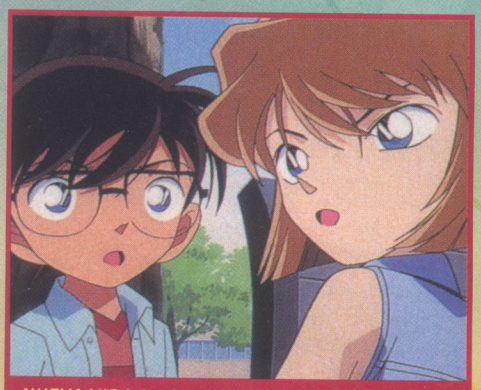
Nombre en clave: Sherry

Conan conoce a Ai cuando ésta llega a su clase, sentándose además a su lado. Fría y arisca, parece tratarle con sorna, a la vez que ignora a Ayumi, Mitsuhiko y Genta. La sorpresa llega después de compartir un caso con los Detectives Júnior, cuando está a solas con Conan, ya que le desenmascara. Sabe que en realidad es Shinichi Kudo y que le dieron a probar un veneno llamado APTX-4869 con el que ha rejuvenecido. ¡Y lo sabe porque ella es Sherry, su creadora! Tras el susto inicial, pronto se aclara todo. Haibara pertenecía a los Hombres de Negro y como no podía huir, tomó su propio brebaje. Pero en vez de morir como esperaba, su cuerpo se encogió y entonces pudo escapar.

VENENO *Lo toma harta de pertenecer a la organización.*

Sin saber adónde ir, acabó frente a la casa de Kudo, en cuya puerta se desmayó. El profesor Agase la vio, la llevó a su casa y desde entonces viven juntos. Su manera de ser brusca, directa y sincera hacen que no sea demasiado apreciada por algunos, pero sus compañeros de club la adoran... sobre todo Mitsuhiko.

La quinta Detective Júnior



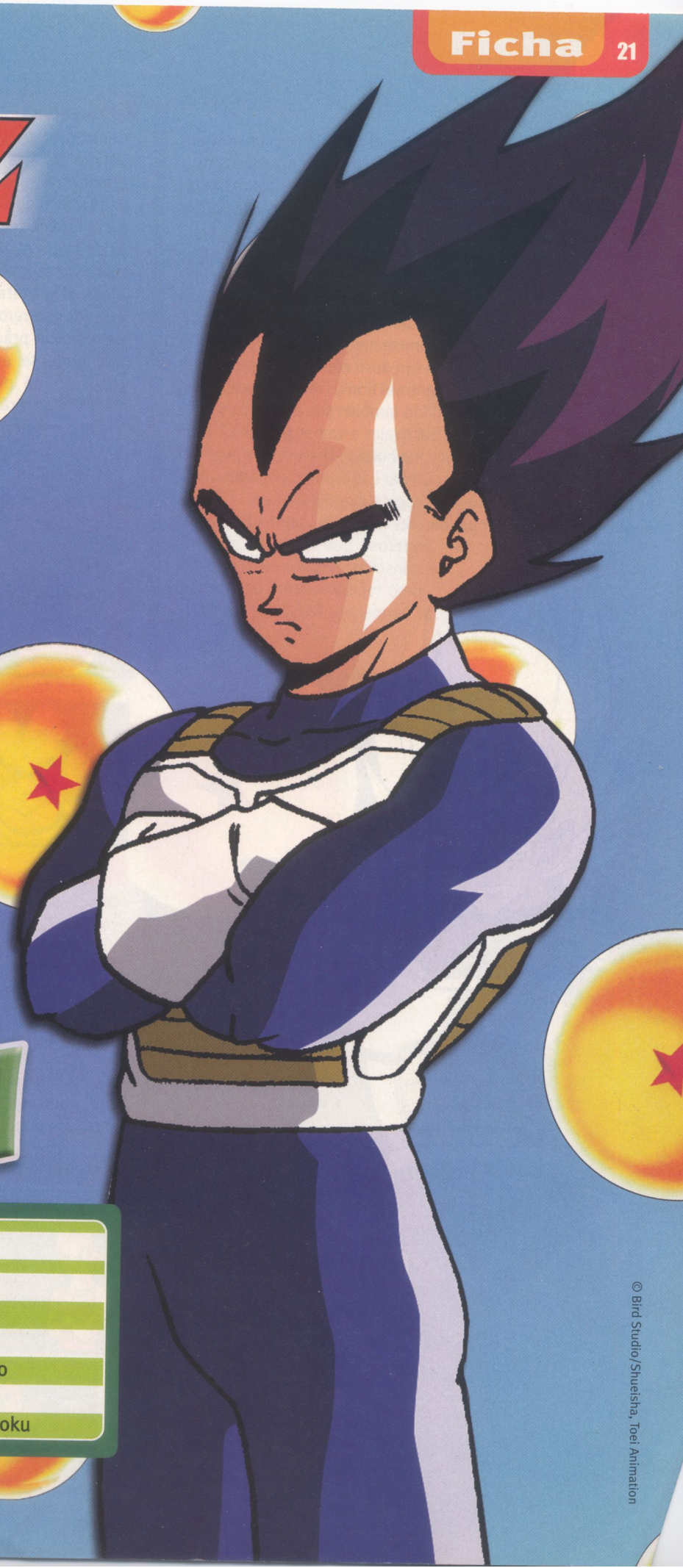
NUEVA VIDA *Con los Detectives Júnior se siente segura.*

Haibara tiene una pesada carga sobre su conciencia. Por ello, quiere crear un antídoto para el veneno que ella misma desarrolló. Gracias al Baikal, un licor chino que hace que Conan vuelva a ser Shinichi temporalmente, puede investigar mejor. Pero mientras consigue resultados, también se aclimata a la vida cotidiana de una niña de primaria. Aunque le gusta la tranquilidad, no puede negar que las aventuras que corre junto a los demás la divierten. Ni que sea por ver cómo se toma Conan los casos en que se ven involucrados. Precisamente por él parece sentir algo más que amistad, lo que molesta a los otros dos chicos. En cuanto a Ayumi, se llevan muy bien, a pesar de que ella también tiene a Ai por una rival en el amor. Haibara incluso acepta la amistad de Ran, quien tiempo más tarde llegará a salvarla de los Hombres de Negro en una increíble situación. Sin duda, se puede afirmar que la enigmática chica que vino de los Hombres de Negro no es tan fría como quiere aparentar.

LA FAMILIA MIYANO

El nombre real de Ai es Shiho Miyano. Sus padres eran un matrimonio de científicos que se relacionaron con los Hombres de Negro y luego se vieron obligados a trabajar para ellos. Como querían abandonar la organización y estaban causando problemas, los eliminaron provocando un mortal accidente de tráfico. A quien Conan llegó a conocer fue a su hermana Akemi. La joven fue asesinada por Gin al tratar de intercambiar un botín de 100 millones de yenes por su libertad y la de Shiho. Murió en presencia del detective.

DRAGON BALL Z



VEGETA

FICHA

Nombre:	Vegeta
Color de pelo:	castaño oscuro
Color de ojos:	negro
Raza:	guerrero del espacio
Lo que más le gusta:	luchar
Lo que más odia:	ser derrotado por Goku

© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation

Historia

Justo después de la muerte de Raditz, los dos únicos supervivientes de su raza, Vegeta y Nappa, llegan a la Tierra para vengarle y conquistar el planeta. Pero los valientes guerreros terrestres, capitaneados por Krilín y Piccolo les aguardan dispuestos a aguantar hasta la llegada de Goku.

Tras un épico combate, Son Goku vence a Vegeta. En vez de darle el golpe de gracia, da muestras de una gran compasión al permitir que huya de la Tierra en su nave espacial. No obstante, el orgulloso príncipe de los guerreros del espacio no soporta que exista alguien más fuerte que él, y promete regresar para derrotarle.

Después de recuperarse de tan duro combate, Vegeta pone rumbo a Namek, donde se encuentra el tirano Freezer buscando las bolas de dragón. Hasta allí han ido también sus enemigos terrestres. Aunque al principio tiene por rivales a ambos grupos, cuando se entera de que su Vegeta natal fue borrado del universo por Freezer, se une a Krilín y Gozan para acabar con el enemigo común. Al final de la aventura en Namek, Vegeta acepta vivir en la Tierra, aunque no olvida ni por un instante la idea de demostrar que es más poderoso que Goku. Entrena sin descanso para derrotarle algún día, pero también tiene tiempo para formar una familia.

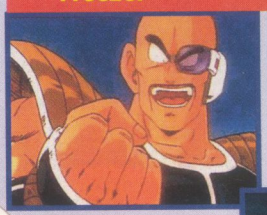
SUPERGUERRERO
Rubio y de ojos azules, así es Vegeta como superguerrero.

ARROGANTE
Vegeta es muy seguro de sí mismo, lo que a veces lo convierte en arrogante.

Príncipe de los guerreros del espacio

Como guerrero del espacio, Vegeta procede del planeta que lleva el mismo nombre. La razón es que los varones de la familia real se llaman así, y él era el hijo del rey y único sucesor al trono. Pese a que el planeta desapareció y los guerreros del espacio prácticamente se extingieron un par de décadas atrás, Vegeta mantiene el título de príncipe con orgullo.

Freezer

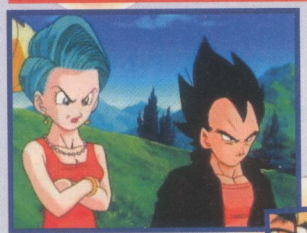


Desde que su planeta natal fuera borrado del mapa, Vegeta ha estado trabajando a las órdenes de Freezer. Durante todo ese tiempo, ha conquistado un planeta tras otro para él. Pero cuando se entera de que no fue un meteorito lo que destruyó su planeta, sino el mismísimo Freezer, decide acabar con el tirano para vengar a los suyos.

Rivales

Desde su primer enfrentamiento con Son Goku, en el que sale humillantemente vencido, Vegeta se promete derrotarle algún día. Por eso aprovecha el tiempo libre que tiene para entrenar y hacerse más fuerte. Pero siempre parece ir un paso por detrás.

Familia



Aunque no se han casado, Bulma y él tienen dos hijos. Vegeta está tan orgulloso de su hijo Trunks como de su título de príncipe de los guerreros del espacio. Desde niño, Vegeta encuentra en él a un buen compañero de entrenamiento. Todo lo contrario que Bra, ya que la chiquilla ha salido a su madre.

© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation

NARUTO

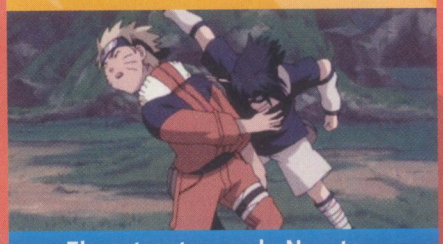
1ª TEMPORADA, PARTE 3: EPISODIOS 27-39

27. La segunda fase del examen de acceso a "chunin": el Bosque del Terror

La segunda prueba da comienzo en el área de entrenamiento conocida como "el Bosque del Terror". Se trata de una prueba de supervivencia, en la que durante cinco días deberán conseguir un rollo del tipo diferente al que tienen y llegar hasta la torre central. Pero los peligros son numerosos, ya que es un momento propicio para eliminar a posibles contrincantes en fases posteriores.

28. Come o serás comido. ¡Pánico en el bosque!

El equipo 7 pronto se da cuenta del riesgo que corre. Un ninja atrapa a Naruto y se hace pasar por él para robarles el rollo del cielo, pero Sasuke se da cuenta y lo hace huir. Los tres chicos deciden crear una contraseña secreta. Poco después aparece otro ninja que se hace pasar también por Naruto. El que recuerde la difícil contraseña lo delata. ¡Naruto no podría acordarse! Mientras al verdadero Naruto se lo traga una serpiente gigantesca, Sasuke hace frente al nuevo rival.

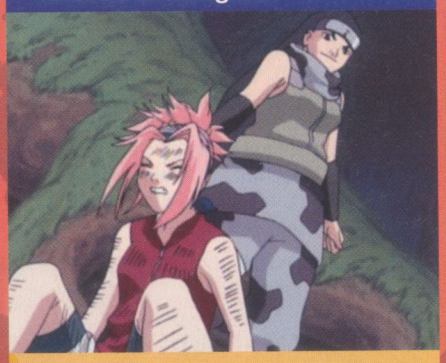


29. El contraataque de Naruto. ¡Nunca te rindas!

Cuando peor lo están pasando Sasuke y Sakura, Naruto se libra de la serpiente y corre en su ayuda. Pero Sasuke, atemorizado por el poder de su enemigo, decide darle el rollo del cielo a cambio de que les

deje con vida. Naruto coge el rollo antes de perderlo y golpea a su compañero, acusándole de cobarde. Entonces se lanza a por el ninja, mostrando un destello del poder del zorro de nueve colas que habita en su interior.

30. El "sharingan" revivido. ¡Llamas del dragón!



Mientras la instructora Anko se adentra en el bosque para encontrar a unos asesinos, Naruto no puede hacer frente a su líder, Orochimaru. Los gritos de Sakura despiertan a Sasuke, que hace uso del "sharingan" y vuelve al combate. El enemigo le inocula un sello maligno y quema su rollo del cuello antes de marcharse. Luego se encuentra con Anko, que fue su discípula, y le dice que será mejor que el examen continúe como si nada.

31. La promesa del cejas pobladas. Amor y protección eternos

Con Sasuke y Naruto inconscientes, Sakura debe hacerse cargo de ellos. Aunque está asustada, les protegerá como sea. Los esbirros de Orochimaru, unos ninjas de la Villa Oculta del Sonido, tienen órdenes de enfrentarse a Sasuke. La chica no puede evitar que se abalancen sobre ellos, pero en ese momento aparece Rock Lee para salvarla. Sus técnicas físicas se enfrentan a los rastreros ataques de sus rivales.

32. Sakura se transforma

Lee pronto comienza a verse afectado por las técnicas del enemigo. Los golpes de aire que realizan provocan ondas de sonido que le dejan en mal estado. Así pues, Sakura debe dar la cara. Hasta el momento todos la han protegido. Ya es hora de que sea ella la que luche con todas sus fuerzas para mantenerlos a salvo. Por ello, cuando la cogen por la cabellera y van a atacar a Sasuke, no duda en cortársela con el "kunai".

33. Formación de batalla: Ino-Shika-Cho

La lucha tiene tres espectadores de excepción: Ino, Shikamaru y Cho. Cuando Sakura sacrifica su cabello, Ino recuerda lo amigas que eran hasta que ambas se enamoraron del Uchiha. Sale a ayudarla con sus compañeros, aunque no tienen muchas posibilidades. Pero entonces Sasuke despierta. ¡Su cuerpo está lleno de marcas negras! El sello maligno de Orochimaru le infunde poder, de manera que no le supone demasiado problemas deshacerse del enemigo. Se retiran dándoles su rollo de la tierra.

Recortar por la línea de puntos

© Masashi Kishimoto/Studio Pierrot/TV Tokyo

34. Akamaru tiembla. La fortaleza cruel de Gaara

Cuando Naruto y Lee despiertan, los tres grupos de amigos, pero también rivales, se separan de nuevo. Mientras tanto, Anko ha llegado a la torre central con el cuerpo de asesinos de la villa. Allí descubre que el equipo de Gaara ya ha superado la prueba. El equipo formado por Kiba, Shino y Hinata ha sido testigo del poder del líder del grupo. ¡Gaara domina la arena para sus mortíferas técnicas!

35. El secreto del rollo. No se permite mirar

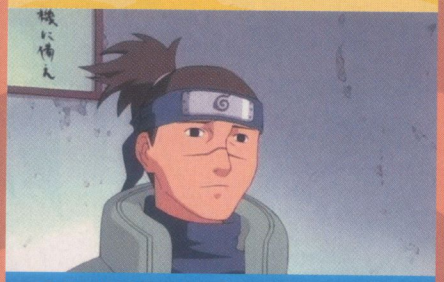
Es el cuarto día de prueba, por lo que apenas quedan veinticuatro horas para que finalice. Los chicos tienen el rollo de la tierra, pero les falta el del cielo. El tiempo se acaba y deben darse prisa en encontrar el que les falta. Aprovechando que Sasuke ha salido un momento, Naruto le propone a Sakura mirar el contenido del rollo. Por suerte, llega Kabuto para impedirlo. Si lo hubieran abierto, habrían caído víctimas de una técnica hipnótica. El experimentado ninja les dice que, para conseguir el rollo que les falta, basta con que se acerquen a la torre. Allí estarán al acecho numerosos grupos en busca del rollo que necesiten o, por contra, para acabar con algún que otro grupo y que pasen la prueba menos equipos. Sin embargo, sus precauciones son excesivas y acaban cayendo en una trampa. ¡Los cuatro están acorralados!

36. Clon contra clon. Los míos son mejores que los vuestros.

Decenas y decenas de ninjas se abalanzan contra Naruto y los demás. Pese a presentar combate, el enemigo parece imbatible, ya que no son los originales, pero tampoco una mera ilusión. Si todo sigue así, los chicos se agotarán. Sin embargo, la técnica de multiplicación de cuerpos de Naruto engaña a sus rivales, que se dejan ver. Eso es su perdición. Una vez en la torre, Kabuto vuelve con su equipo y se descubre que está al servicio de Orochimaru. Por su parte, Naruto, Sasuke y Sakura llegan a una sala en la que hay un acertijo. Para solucionarlo deben abrir los dos rollos a la vez.

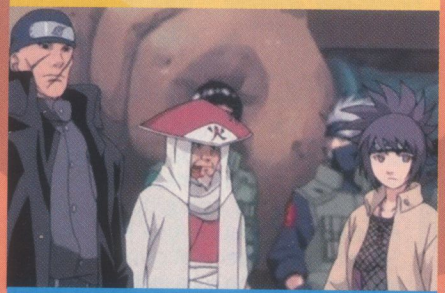
37. Pasando el corte. Los nueve novatos juntos otra vez.

Cuando abren ambos rollos, aparece el maestro Iruka, que les explica el acertijo de la prueba que acaban de superar. Ahora ya pueden prepararse para la siguiente fase. Mientras tanto, Anko ya se encuentra recuperada de los efectos del sello maligno de Orochimaru y el maestro Hokage sabe que el maléfico ninja va tras Sasuke. En la presentación de la siguiente prueba, el Hokage les cuenta la verdad sobre los exámenes de ascenso: se trata de una manera de medir las fuerzas entre las distintas naciones sin tener que recurrir a la guerra. Los chicos se quedan perplejos.



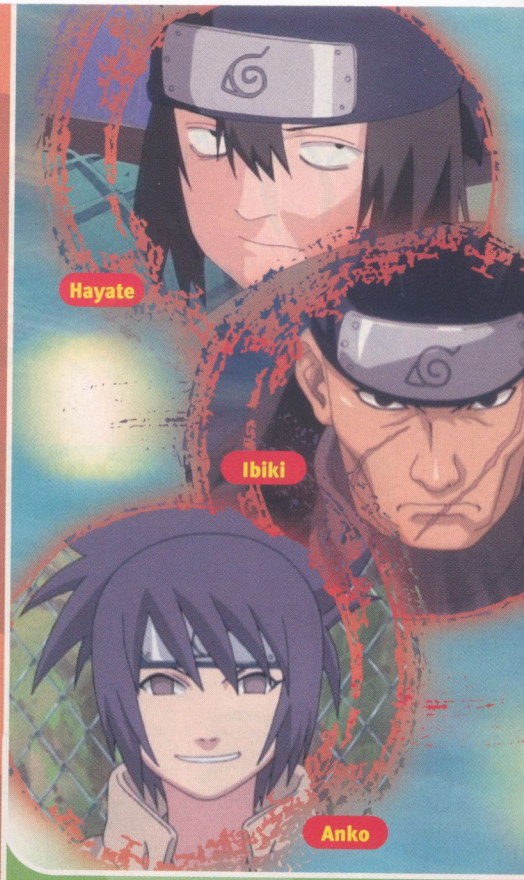
38. Reduciendo el campo. Eliminación por muerte súbita

El instructor de la siguiente prueba es Hayate Gekko. Pese a que los aspirantes no se lo toman muy bien, tendrán que enfrentarse en combates individuales, ya que han quedado 21 y sólo pueden llegar 8 a la última prueba. Kabuto se retira, pues su misión como espía ha terminado. Sakura trata de convencer a Sasuke de que se retire, ya que sabe el dolor que sufre por las marcas del sello maligno. Pero él se niega, así que los 20 aspirantes pasan a la preselección para la fase final. El primer combate enfrenta a Yoroi precisamente con Sasuke. Kakashi avisa al Uchiha de que no puede usar su "sharingan". Si el sello le domina, él mismo parará el combate.



39. Los celos del cejas pobladas. El golpe del león desatado

A pesar de los inconvenientes que tiene en su lucha y que Yoroi puede absorber su chakra, Sasuke emplea técnicas físicas de Rock Lee para vencer. Con un par de potentes golpes, Yoroi queda inconsciente y Sasuke es dado por vencedor. Inmediatamente, Kakashi lo lleva a una sala de rehabilitación para extirparle el sello maligno. El segundo combate se sortea y tiene como contrincantes a Zaku y Shino. Mientras, Orochimaru hace una visita a Kakashi y Sasuke.



DATOS

Los profesores

Las distintas pruebas que tienen lugar en los exámenes de ascenso a grado medio están dirigidas por ninjas de grado superior de la Villa Oculta de la Hoja. Cada uno tiene sus particularidades.

Ibiki Morino

Se encarga de la primera prueba, el examen escrito. Es el vivo ejemplo de lo que le puede pasar a un ninja si es atrapado por el enemigo, ya que bajo su cabeza tiene evidentes signos de haber sido torturado horriblemente. Domina la psicología y pretende que se rindan aquellos que no estén seguros de sus posibilidades.

Anko Mitarashi

Una profe sensual y atractica a la par que sanguinaria. De aspecto serio y algo salvaje, lleva a cabo las explicaciones de la prueba de supervivencia en el Bosque del Terror. Es franca con los aspirantes, ya que les dice abiertamente que muchos morirán allí dentro. Aparte, Anko tiene en su piel el sello maligno de Orochimaru, su maestro en el pasado.

Hayate Gekko

Le toca lidiar con los aspirantes que logran superar la prueba de supervivencia y deben enfrentarse en la preselección de cara a la fase final del examen. Es decir, a los más fuertes, que son los que han llegado hasta allí. Su semblante enfermizo y su forma de hablar entrecortada hacen parecer que esté enfermo, pero es un tipo fuerte.

PANINI VIDEO

FULLMETAL ALCHEMIST

La venganza de Scar

La tragedia de Ishbal permanece en el recuerdo de todos los que la vivieron. Pese al paso del tiempo, las cicatrices de aquella guerra siguen presentes en los militares que participaron en el sofoco de la revuelta. Y también en un misterioso asesino que está ejecutando a Alquimistas Nacionales.

La rebelión de Ishbal

El pueblo de Ishbal tenía desde tiempos inmemoriales un gran tabú, del que nadie osaba hablar y menos aún emplear. Se trataba de un poder creativo que en otros lugares conocían como alquimia. Debido a sus fuertes convicciones religiosas y su adoración del dios Ishbala, estaba prohibido usar semejante poder, pues su uso significaba equipararse a su dios. Sin embargo, el hermano de Scar rompió ese tabú al morir la mujer que amaba, ya que probó a realizar una transmutación humana. Para ello, se quiso valer de la piedra filosofal, para cuya creación necesitaba un incontable número de vidas humanas que le dieran suficiente poder. Y esas vidas fueron las de quienes perecieron en la intrigante rebelión de Ishbal. Muchas mentiras se contaron sobre ella y mucho fue lo que se ocultó acerca de su estallido. Inocentes cayeron por parte de ambos bandos, ignorantes de que alguien movía los hilos desde la sombra. Entre los muertos estaban los padres de Winry. El hermano de Scar tampoco se salvó, aunque antes de morir pudo legarle el poder de la piedra carmesí que obraba en su poder.

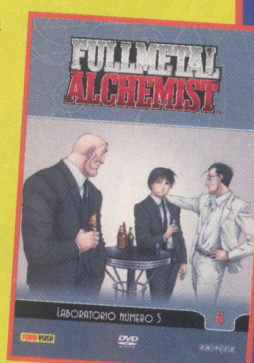
El ejecutor anda suelto

A Scar, el mismo Alquimista Nacional que mató a su hermano le destrozó el brazo derecho, lo que permitió que luego su hermano le transmutara el suyo. Además, el militar le dejó un "recuerdo" en la frente: la cicatriz que le ha dado su nombre en clave. Desde entonces, Scar ha viajado de un lado para otro en busca del significado de los tatuajes que cubren su brazo derecho. La única pista que posee es que tiene que ver con esos conocimientos prohibidos de su pueblo, la famosa alquimia. Finalmente llega a Central, en cuya biblioteca confía en encontrar la verdad. Y así es. Tan pronto como descubre el poder que tiene entre manos, da inicio a su venganza. Durante tres años, mientras que Edward –acompañado de Alphonse– cobra experiencia y conocimientos como Alquimista Nacional, Scar desata el pánico entre el Ejército. Decenas de militares que participaron en la guerra que arrasó su pueblo son brutalmente asesinados uno tras otro. Los esfuerzos por atrapar al criminal resultan infructuosos. ¿Serán los hermanos Elric quienes detengan al enemigo público número uno?

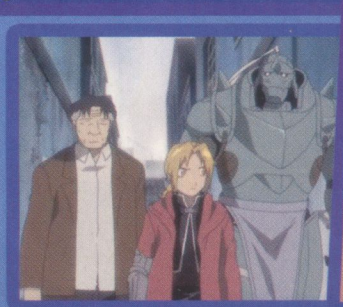
CONCURSO

Tenemos 10 copias del volumen 6 de **Fullmetal Alchemist**, cortesía de **Panini Video**, que sortearemos entre quienes acertéis esta pregunta:

¿Qué tiene tatuado Scar con círculos alquímicos?

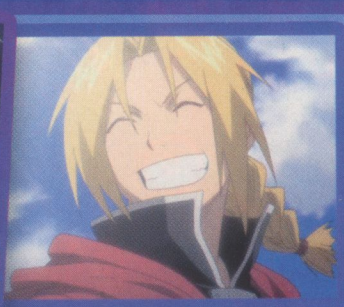


© Hiromu Arakawa/Tokyo Broadcast System

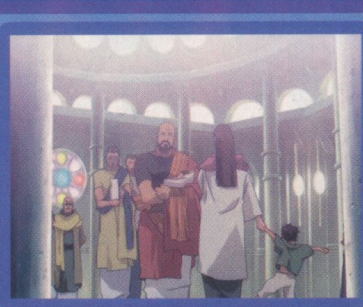


BÚSQUEDA
Edward busca al asesino de militares.

VENGANZA
Scar no olvida la tragedia de su pueblo.



CONFIADO
Está seguro de que atrapará al criminal.



ISHBALIANOS
Tras la guerra, viven refugiados.

CALENDARIO OTAKU DE CUMPLEAÑOS

Primer semestre

Para comenzar el año, te presentamos un especial de lo más curioso, que seguro que será de tu interés. ¿Sabes cuándo cumplen años tus personajes favoritos del anime? ¿Los hay que celebren su aniversario el mismo día que tú? En esta doble página tienes un calendario del primer semestre en el que aparecen una gran cantidad de cumpleaños de personajes que han pasado por nuestras páginas. Dentro de unos meses completaremos el año con el segundo semestre, ¡no te lo pierdas!

El caballero del cisne nació el 23 de enero, en pleno invierno. No parece casualidad pues que su poder sea precisamente el del hielo y la nieve, así como el hecho de que su entrenamiento se produjera en las gélidas tierras de Siberia.

ENERO

- 1 **Len Tao** *(Shaman King)*
- 6 **Amidamaru** *(Shaman King)*
- 14 **Rukia Kuchiki** *(Bleach)*
- 19 **Gaara** *(Naruto)*
- 23 **Hyoga** *(Caballeros del zodíaco)*

ENERO

L	M	X	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

La callada y misteriosa tripulante del *Alma de Merry* llegó al mundo un 6 de febrero. Nos preguntamos si ese día cayó en domingo, ya que en la Banda Baroque se la conocía como Doña Domingo. Curioso nombre "artístico", por otra parte.

FEBRERO

L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29		

FEBRERO

- 1 **Vivi Nefertari** *(One Piece)*
- 2 **Karl Heinz Schneider** *(Campeones)*
- 6 **Nico Robin** *(One Piece)*
- 21 **Yoroi Akado** *(Naruto)*

MARZO

L	M	X	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

MARZO

- 2 **Sanji** *(One Piece)*
- 3 **Leorio** *(Hunter x Hunter)*
- 14 **Ichigo Kurosaki** *(Bleach)*
- 24 **Sheena** *(Caballeros del zodíaco)*
- 28 **Sakura Haruno** *(Naruto)*

El "shinigami" quejica pero de buen corazón celebra su cumpleaños el 14 de marzo. Habría tenido mala leche que fuera el 1 de noviembre, día de Todos los Santos, teniendo en cuenta que su poder le permite ver espíritus.

ABRIL

- 1 **Bruce Harper** *(Campeones)*
- 1 **Sakura Kinomoto** *(Sakura, cazadora de cartas)*
- 1 **Usuff** *(One Piece)*
- 4 **Kurapica** *(Hunter x Hunter)*
- 7 **Chad** *(Bleach)*
- 11 **Matt Ishida** *(Digimón)*
- 19 **Ginji Amano** *(GetBackers)*

La chica mágica más adorable del anime nació un 1 de abril. Alegre como la primavera en la que celebra años, la pequeña Sakura domina las cartas de Clow y puede usarlas para hacer todo tipo de magia. ¡Podría conseguir cualquier regalo que quisiera!

ABRIL

L	M	X	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

MAYO

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

MAYO

- 1 **Choji Akimichi** *(Naruto)*
- 4 **Shinichi Kudo / Conan Edogawa** *(Detective Conan)*
- 5 **Tom Baker** *(Campeones)*
- 5 **Monkey D. Luffy** *(One Piece)*
- 5 **Gon Freecs** *(Hunter x Hunter)*
- 12 **You Asakura** *(Shaman King)*
- 26 **Iruka Umino** *(Naruto)*

El 5 de mayo se celebra en Japón el día de los niños. Ningún otro día hubiera sido mejor para celebrar la fiesta de cumpleaños del capitán más chalado de los siete mares. Luffy no deja de ser como un niño pequeño. ¡Y sueña con ser el rey de los piratas!

JUNIO

L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

El samurai más temible del último tercio del siglo XIX japonés procura no decir la fecha de su aniversario. Con lo que le gusta la tranquilidad, se montaría una buena en el "dojo" Kamiya si Kaoru, Yahiko y Sannosuke se enteraran de que es el 20 de junio.

JUNIO

- 4 **Yugi Muto** *(Yu-Gi-Oh!)*
- 20 **Kenshin Himura** *(Kenshin, el guerrero samurai)*
- 21 **Kaito Kid** *(Detective Conan)*
- 23 **Julian Ross** *(Campeones)*

Shattered Blade y _Blade of Fate_ son los títulos de los dos nuevos videojuegos de Bleach que toman por asalto las consolas de Nintendo en estas fechas. DS y Wii se convertirán a partir de ahora en escenario de los más espectaculares combates librados por Ichigo y compañía.

BLEACH
POR PARTIDA DOBLE

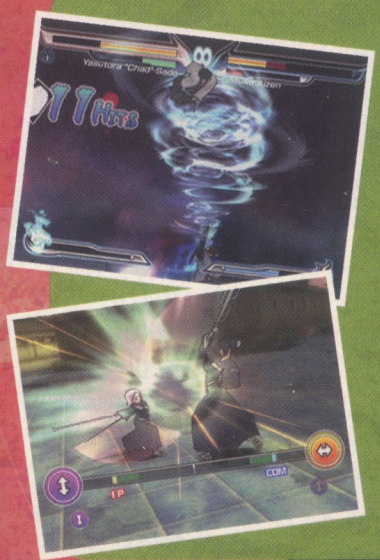
Bleach: Blade of Fate
Compañía: SEGA
Género: Lucha
Plataforma: Nintendo DS
A la venta: Febrero de 2008

BLADE OF FATE

El juego para la pequeña de las consolas de Nintendo te permitirá librar espectaculares combates en 2D, encarnando a uno de los 28 personajes diferentes con los que cuenta el juego. Probablemente lo más interesante del título sea el nuevo modo de juego que incluye, que permitirá a los personajes moverse entre las dos pantallas, que mostrarán escenarios de combate independientes, para así poder escapar de sus oponentes... o perseguirlos, claro.

Blade of Fate también permite a los jugadores preparar "mazos" de cartas espirituales que les pemitan acceder a efectos especiales para ejecutar ataques, lanzar hechizos curativos, afectar a sus oponentes o incluso impedirles utilizar sus propios efectos especiales.

Naturalmente, como ya viene siendo habitual en casi todos los juegos de este género, *Blade of Fate* aprovecha toda la conectividad Wi-Fi de la Nintendo DS para permitirte librar combates contra otros jugadores, así que si tú y tus amigos sois fans de Bleach, éste es un juego a tener en cuenta...



SHATTERED BLADE

Shattered Blade, el título para Wii, es más realista si cabe: para empezar, el Wiimando y el nunchaku de la consola se utilizan como armas, de manera que podrás intentar imitar todos los movimientos de combate de Ichigo y compañía. Además, el juego presenta un argumento creado específicamente para este título, con 32 personajes diferentes entre los que podrás elegir. Además, cuando vayas desbloqueando nuevos personajes, podrás volver a repetir los episodios ya superados con ese nuevo personaje, poniendo en práctica sus movimientos y armas especiales.

Además, en la versión para Wii los jugadores podrán convocar a todo tipo de aliados sobrenaturales para ayudarles en su lucha, desde serpientes gigantes hasta maremotos, pasando por titanes samurái. Con amigos así, podrás hacer frente a casi cualquier combate con garantías de alzarte con la victoria final.

Y sí, al igual que Blade of Fate, Shattered Blade también te permitirá librar los combates más alucinantes con tus amigos mediante las prestaciones Wi-Fi de la Wii... ¡así que ponte las pilas!

Bleach: Shattered Blade
Compañía: SEGA
Género: Lucha
Plataforma: Nintendo Wii
A la venta: Febrero de 2008

¡ARRANCA Y DALE GAS!

¡NUEVA!

¡ACELERA A POR ELLA!

F1, MOTOS, TUNING Y MÁS

EL APASIONANTE MUNDO DE LA COMPETICIÓN Y LOS HÉROES DEL MOTOR

panini REVISTAS

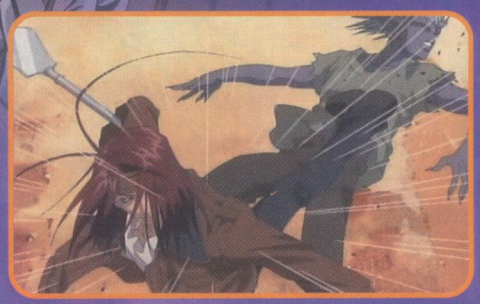
Jonu Media pone a la venta a finales de enero la segunda temporada de esta trepidante historia llena de malvados demonios y criaturas monstruosas que quieren acabar con la paz en el mundo. Únete al monje Genjo y sus particulares acompañantes en una aventura increíble a lo largo y ancho del continente.

Saiyuki Reload

Jonu MEDIA

Una situación crítica

La paz alcanzada en el mundo mediante la armonía entre humanos y demonios corre peligro por culpa de los servidores del Mal, que pretenden adueñarse del mundo entero. Para lograrlo, cuentan con el renacimiento del rey de los "youkai", el legendario Gyumaoh. Si este poderoso demonio volviera a la vida, llevaría el terror y el caos al continente de Togenkyo, para después extender la destrucción y el horror en el resto del mundo. Ante lo que parece un ataque en toda regla al orden mundial, los Tres Grandes Budas actuan con vehemencia: encargan la misión de detener tamaño desastre al "sanzo" (monje de alto rango) Genjo. Para echarle una mano, lleva tres poderosos compañeros: el "youkai" Son Goku, el semidemonio Sha Gojyo y Cho Hakkai, un humano "converso". Los cuatro dan inicio a un peligroso viaje a las tierras del oeste.

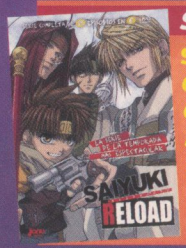


Más aventuras para el grupo

El viaje del monje pasota y los tres peculiares guerreros que van con él sigue adelante aunque los problemas crecen conforme pasa el tiempo. Por un lado, aumentan los encontronazos entre ellos, ya que tienen personalidades muy distintas. Pero lo peor viene por otro lado. Debido a la gran cantidad de maléficos "youkais" de los que el grupo se ha deshecho, entre ellos de alguno especialmente fiero, el enemigo está sobre aviso. Como nada puede salir mal si quieren que Gyumaoh resucite, saben que deben eliminar toda amenaza para sus malvados planes. Así que los demonios no paran de acudir al encuentro del equipo enviado por las fuerzas celestiales. En cada pueblo y en cada aldea por la que pasan, una horda de monstruosos seres aparecen ante ellos con intenciones no demasiado buenas. Y eso que tratan de ocultarse para pasar desapercibidos debido a la fama que ha cobrado Genjo. De esta manera, las luchas se suceden una tras otra, por lo que los cuatro compañeros de viaje deben abandonar sus disputas y combatir unidos para hacer frente al enemigo común. ¿Serán capaces de dejar de lado las peleas internas cuando llegue el momento de luchar contra los lugartenientes de las fuerzas del Mal?

El origen de la leyenda

El nombre con que tradicionalmente se ha conocido *Saiyuki* en español es como *Viaje al Oeste*. Se trata de una de las novelas chinas más populares, ya no sólo en el gigante asiático, sino en todo el continente. Publicada de forma anónima en el año 1590, explica la épica historia de un monje que viaja a la India en busca de unos "sutras", para lo cual le acompañan tres demonios que quieren enmendar sus pecados en el pasado. Esta historia ha sido llevada al manga y al anime en numerosas ocasiones, y es ampliamente conocida entre los aficionados al anime gracias a *Bola de dragón*, dado que al inicio toma como base bastantes personajes y situaciones de la novela. Como Son Goku mismamente.



Saiyuki Reload

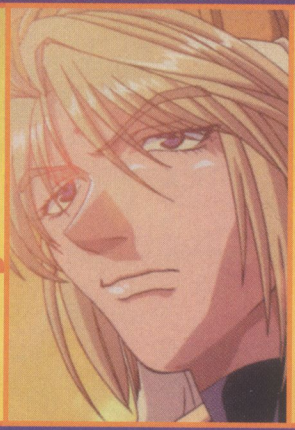
Serie completa (25 episodios)
625 minutos
6 DVD9 / NR-13
Audios: español 2.0, japonés 2.0
Subtítulos: español y portugués
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha técnica, Ficha de doblaje, Galería de imágenes, Opening y Ending, Jonu Media en el Salón del Manga'06 y Otros títulos
Regalos: póster reversible y postales
Fecha de lanzamiento: 30 de enero de 2008
Distribuidora: Jonu Media
Precio: 39,95 euros

CONCURSO

Tenemos dos cofres de **Saiyuki Reload**, cortesía de Jonu Media, para sortear entre quienes acertéis la siguiente pregunta:

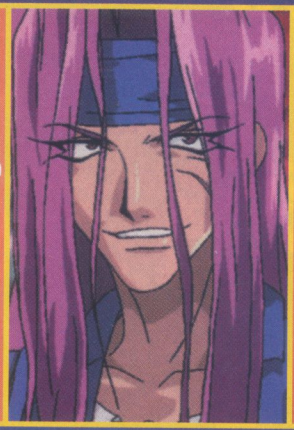
¿A cuántos demonios mató Cho para "convertirse"?

Genjo Sanzo



El monje más pasota del mundo, seguramente. Un tipo que va de sobrado y que no representa para nada los valores del budismo, cuyos valores supuestamente predica, aunque no con el ejemplo. No en vano, es presuntuoso, creído, bebe sin mesura y siempre lleva un pitillo en los labios. Aun así, dado que posee un enorme poder, los Tres Grandes Budas se lo perdonan todo con tal de que esté de su lado.

Sha Gojyo



Un medio demonio que ha sido toda su vida marginado por ser hijo de una humana y un "youkai". En cierto modo, se parece a Genjo, sólo que él sí se implica en los problemas de los demás, ya que tiene un gran sentido de la justicia. Se lleva muy bien con Son Goku, aunque no lo parezca por lo mucho que lo hace rabiar. Su temible arma es un bastón con los dos extremos acabados en afiladas cuchillas.

Son Goku

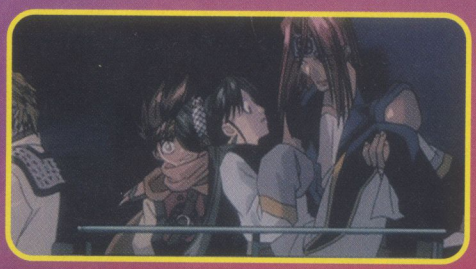
Además de comer y divertirse, lo que más hace el más joven del grupo es actuar de forma impulsiva, lo que mete en más de un lío a sus compañeros de viaje. Goku es un demonio completo y lleva esa diadema dorada en la cabeza precisamente para mantener su forma humana, así como para controlar sus instintos. El arma que porta es un bastón que puede alargar o acortar a voluntad.

Cho Hakkai

El encargado de cuidar del grupo. Tiene en cuenta todo lo que necesitan durante el viaje, pone paz cuando hay peleas y toma la mejor decisión a cada momento. Por si fuera poco, él es quien cocina, el que conduce y quien administra la economía del grupo. Cho era humano hasta que mató a mil "youkai", momento en que se convirtió en un demonio. Así pues, emplea la energía espiritual para luchar.

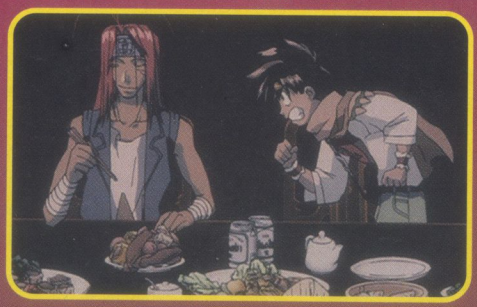
Saiyuki Requiem, la Película

Aprovechando el lanzamiento de la segunda temporada de la serie televisiva, Jonu reedita la película existente del mundo de Saiyuki. El filme se complementa con un segundo disco repleto de estupendos extras que ningún fan de la obra puede perderse.



En Tenjikukoku se están produciendo ataques de "youkais" a humanos, lo que sólo puede significar que alguien está tratando de despertar a Gyumaoh, el rey de los demonios. Para evitarlo, las fuerzas celestiales envían al monje Genjo, a quien se unen los guerreros más fuertes al servicio del bien: Son Goku, Sha Gojyo y Cho Hakkai. Durante el viaje hacia la zona oeste del continente de Togenkyo, el grupo vence al enésimo grupo de "youkais" enviados por sus enemigos. Al caer la noche, desde su "jeep" ven cómo un gigantesco demonio pájaro persigue a una atemorizada joven. Hakkai sale en su defensa y, con la ayuda de sus compañeros, logra que el monstruo huya. La chica, Houran, se lo agradece invitándoles a la mansión donde trabaja como criada. Allí son tratados como importantes invitados por el señor de la casa, Go Gouran, aunque debido a su estado de salud no puede salir a recibirlos.

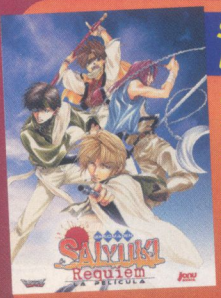
Mientras que Goku, Sha y Cho se muestran felices por poder estar en un lugar así, donde tienen todas las comodidades que echan de menos en el día a día de su largo viaje, Genjo se muestra inquieto. Como "sanzo" que es, puede sentir cosas y nada más ver por primera vez a Houran ya tuvo una sensación extraña, que se ha acrecentado desde que cruzaron el puente colgante que les ha llevado a la mansión. Pronto descubrirán que las cosas no son como parecen, algo que ya han descubierto sus enemigos, que han seguido su rastro y resulta que no pueden acercarse a la mansión. Al intentarlo, ha aparecido un ejército de "youkais" para acabar con ellos. ¿Qué está sucediendo realmente? ¿Y quién mueve los hilos desde las sombras? ¡La mansión esconde un terrible secreto que va a poner en peligro la vida de nuestros héroes, así como su misión en el Oeste!



CONCURSO

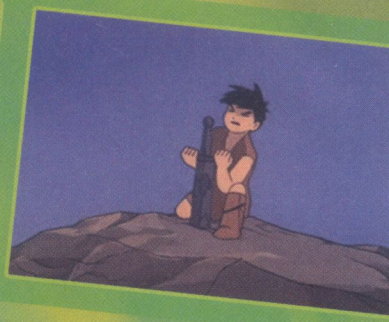
Tenemos dos copias de **Saiyuki Requiem, la película**, cortesía de Jonu Media, para sortear entre los acertantes de esta pregunta:

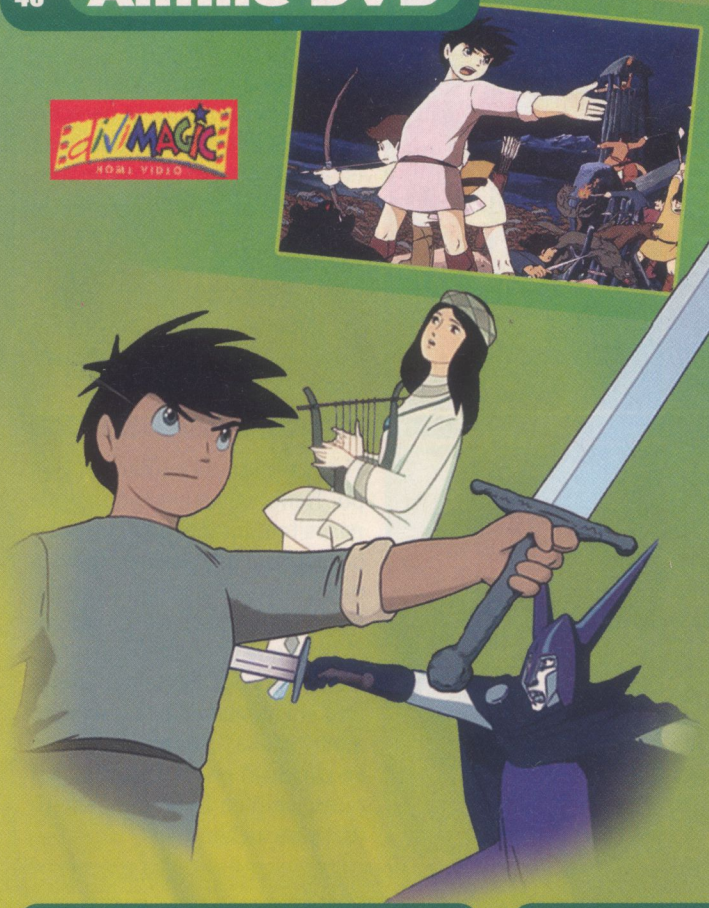
¿Cómo se llama el amo de la mansión en la que trabaja Houran?



Saiyuki Requiem, la película

95 minutos
2 DVD9 / NR-13
Audios: español 5.1, japonés 5.1
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha del doblaje japonés, Cómo se hizo el doblaje español, Documental "Así se hizo Saiyuki Requiem, la película" (73 minutos), Galería de imágenes, y Otros títulos
Regalos: libreto informativo y postales
Fecha de lanzamiento: 30 de enero de 2008
Distribuidora: Jonu Media
Precio: 19,95 euros





LAS AVENTURAS DE HOLS EL PRÍNCIPE DEL SOL

Divisa sigue recuperando clásicos de la animación japonesa que llegaron a España antes de que el público supiera lo que eran el "anime" o el "manga". En esta ocasión, además, nos trae el primer filme dirigido por Isao Takahata, fundador del Studio Ghibli (*Mi vecino Totoro*, *Pòrco Rósso*) junto a Hayao Miyazaki, el Disney japonés, que también trabajó en la realización.

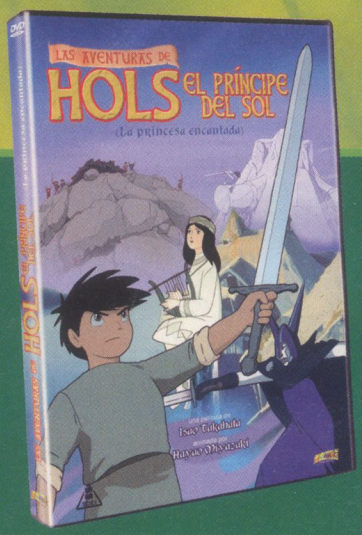
El niño que arrancó la espada

Hols es un valiente niño que no teme enfrentarse a las manadas de lobos que acechan la casa en que vive. Con su hacha, que usa atada a una larga cuerda, es capaz de acabar con cualquier enemigo por lejos que esté. Precisamente en una de esas refriegas, acaba topándose con un gigante de piedra, Maug. Como la mole se duele de su hombro derecho, Hols va a ver qué le sucede. Y resulta que lo que Maug considera "una espinita" es una espada que tiene clavada. Hols trata de arrancarla y aunque el gigante no cree que pueda lograrlo, ¡lo consigue! Además, la espada es ni más ni menos que la espada del sol. Maug le cuenta a Hols que, si logra devolverla a su antiguo esplendor y dominar su poder, se convertirá en el príncipe del sol. Inmediatamente se pone manos a la obra.

En busca de los orígenes

De vuelta a casa, Koro sale a su paso para advertirle de que su padre se está muriendo. En su lecho de muerte, el anciano le explica la historia de su pueblo. Sus habitantes vivían en paz en los mares del norte hasta que llegó un hombre que empezó a provocar disputas entre ellos. Eso desembocó en una cruenta lucha en la que casi todos los aldeanos murieron. El nombre de ese detestable ser era Grunwald. Tras la muerte de su padre, Hols decide ir en busca de su pueblo natal. Con la única compañía de Koro, su osezno parlanchín, sube a su barcaza y sale al mar. Pronto llega a una isla, donde es atrapado por un enorme águila negro que lo lleva a las montañas. Gracias a su hacha, Hols evitar caer por un barranco, lo que habría supuesto su fin. Pero al escalar cogiéndose de la cuerda, ve que no se ha clavado en una roca, sino que la sujeta un tipo siniestro. ¡Es Grunwald! Quiere que se una a él, pero, obviamente, Hols se niega, de modo que Grunwald suelta la cuerda para que caiga al vacío.

Afortunadamente, el chico no muere. Una vez recuperado de sus heridas y con la espada del sol forjada de nuevo, parte en una increíble aventura con el objetivo de acabar con el malvado hombre que provocó la destrucción de su pueblo.



LAS AVENTURAS DE HOLS, EL PRÍNCIPE DEL SOL

78 minutos
DVD9 / Todos los públicos
Audios: español mono, mejicano mono y japonés mono
Subtítulos: español y portugués
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha técnica, Tráiler, Galería de imágenes y Otros títulos
Fecha de lanzamiento: 9 de enero de 2008
Distribuidora: Divisa Home Video
Precio: 11,95 euros

VUESTROS FAVORITOS DE 2007

Tal como hicimos el año pasado por estas fechas, llega el momento de mostraros un amplio resumen de lo que han sido vuestras votaciones a lo largo de 2007. Quizás los resultados no sean tan variados como hace un año, pero lo que sí ha habido es mucho movimiento en las distintas categorías y especialmente en los primeros puestos. Prepárate para descubrir en qué posición han quedado tus personajes favoritos, tus mascotas o monstruos predilectos y los videojuegos que más te gustan. ¡Muchas gracias a todos por vuestro apoyo a nuestras votaciones y esperamos que sigáis participando como hasta ahora!

TOP 10 PERSONAJES

1 Naruto Uzumaki (Naruto)

Hace ahora un año, *Naruto* quedó en el 19º puesto, en un momento en que la serie que protagoniza se había estrenado pocos meses antes. Poco a poco, su fuerza de voluntad, su alegría y su esfuerzo por proteger a sus amigos le ha ido otorgando votos. Lo mejor del caso es que el ninja ha estado luchando casi hasta el final para conservar el primer puesto que alcanzó hace unos meses.

2 Son Goku (Bola de Dragón)

Los años no parecen pasar para el guerrero más fuerte del universo. Si el año pasado quedó tercero, éste ha subido un peldaño en nuestro podio. Sus increíbles aventuras, plagadas de luchas contra malvados tiranos espaciales, cibernéticos seres y monstruos creados a partir de una magia poderosa siguen enganchando a niños y no tan niños...

3 Sasuke Uchiha (Naruto)

Otro personaje que ha subido como la espuma en estos doce meses. El año pasado ni siquiera aparecía entre los 25 primeros, aunque ya comenzaba a acumular votos. Su aura misteriosa, su porte distante y frío, pero que esconde a un buen chico le ha reportado una buena cantidad de fans. Y no hay que olvidar que sus técnicas ninja son impresionantes. ¡Seguro que en 2008 dará mucha guerra!

Del 11º al 25º

11. Vegeta *(Bola de dragón Z)*
12. Sesshomaru *(Inuyasha)*
13. Oliver Aton *(Campeones)*
14. Ash Ketchum *(Pokémon)*
15. Kakashi Hatake *(Naruto)*
16. Kagome Higurashi *(Inuyasha)*
17. Edward Elric *(Fullmetal Alchemist)*
18. Sakura Kinomoto *(Sakura, cazadora de cartas)*
19. Shinichi Kudo *(Detective Conan)*
20. Ran Mouri *(Detective Conan)*
21. Kenshin Himura *(Kenshin, el guerrero samurai)*
22. Miroku *(Inuyasha)*
23. Seiya *(Los caballeros del zodíaco)*
24. Benji Price *(Campeones)*
25. Ichigo Kurosaki *(Bleach)*

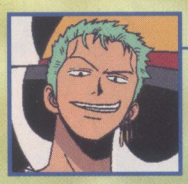
El anime de *Naruto* se ha convertido en el gran triunfador de esta categoría, con 4 personajes, tres de ellos en los diez primeros puestos. Nos guste o no, los protas de las nuevas series van sustituyendo a los de aquellas que ya no se emiten. Valores seguros como Oliver, Ash, Kagome o Shinichi han dejado paso a otros, como Zatch, Edward Elric o Ichigo Kurosaki. Si tenéis a mano el número 10 de **Mega Hiro**, podréis comprobar los numerosos cambios que se han producido. ¿Qué nos aguarda en 2008? ¡Eso depende de vosotros!

4. Inuyasha (Inuyasha)
El medio demonio no estará muy contento. Fue vuestro personaje preferido en 2006, pero este año recién acabado se ha visto relegado al cuarto puesto.

5. Zatchbell (Zatch Bell!)
Diez puestos ha remontado en un año el mamodo rubio. Su desparpajo, tanto en el día a día como en la lucha, le convierten en un personaje querido.

6. Monkey D. Luffy (One Piece)
A pesar del fin de la saga de Skypiea y su emisión en varias autonómicas, el pirata del sombrero de paja ha caído tres puestos en un año.

7. Shin chan (Shin chan)
Shinnosuke Nohara sigue haciendo temblar los cimientos de la tele con sus divertidas aventuras, así como en sus apariciones en cines y DVD. Sube un puesto.



8. Zorro Ronoa (One Piece)
Tal vez sea porque su papel en la isla del cielo no ha sido tan destacado, pero el espadachín ha ido perdiendo fuelle en las votaciones. Cae tres puestos.

9. Conan Edogawa (Detective Conan)
Todo sigue igual para el pequeño detective. Aunque se acerca a los Hombres de Negro poco a poco, aún tiene apariencia de niño y conserva la posición de 2006.

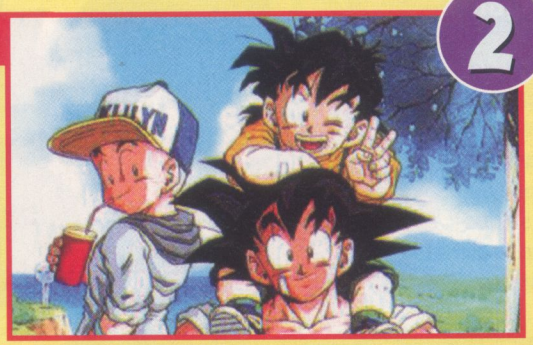
10. Sakura Haruno (Naruto)
La "kunoichi" de la Villa Oculta de la Hoja logra meterse entre los diez primeros. Su sufrimiento y lo mucho que ha mejorado en sus técnicas se lo han permitido.

TOP 10 SERIES

1 Naruto

La gran triunfadora de 2007, sin duda. Pese a que Cuatro nos ha tenido abandonados la mayor parte del año, Jetix se ha encargado de ir estrenando nuevos episodios y Panini Video de permitirnos revivir las trepidantes aventuras de los ninjas de la Hoja. Naruto, Sasuke y Sakura han vivido situaciones divertidas y también momentos dramáticos. Todo ello los está puliendo como ninjas.

2 Bola de Dragón



Tal vez Cuatro se esté pasando un poco con tanta reposición, pero ahí están las audiencias de la serie, demostrando que el público sigue atento a las aventuras de Goku desde niño hasta la lucha final contra el monstruo Buu. El entretenimiento está asegurado gracias a un increíble grupo de personajes que participan en tremendos combates para salvar el universo. ¡Y sin olvidar el humor!

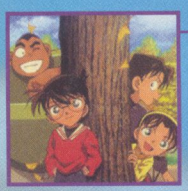
3 Inuyasha

El bajón de la ganadora de la categoría en 2006 ha sido suave, pero a pesar de ello ha perdido mucha fuerza. De nada parece servir la mezcla de aventura, acción y humor, ni el elenco de protagonistas, tanto buenos como malos, que son el punto fuerte de la serie. ¿Estamos ante el declive de la serie que sucede entre dos mundos y dos tiempos? ¡Vosotros tenéis la última palabra!

4. One Piece
Aunque ha caído del podio, la historia de este entretenido grupo de piratas sigue siendo una de las series preferidas por todos vosotros.

5. Shin chan
El terremoto de Kasukabe y sus amigos se mantienen fuertes, hasta el punto de subir un puesto respecto a hace doce meses. ¡Uoooh!

6. Pokémon
Parece ser que la lentitud con que avanza la saga Advanced está haciendo mella en los aficionados a estas fantásticas criaturas. Cae tres puestos en un año.



7. Detective Conan
Los misterios interesan, ya que ayudan a mejorar la capacidad de observación y de deducción. Pero los casos de Conan han bajado tre posiciones.

8. Zatch Bell!
Cinco puestos ha subido uno de los animes más potentes de 2007. El mamodo rayo ha conquistado vuestra atención. ¿Logrará también ser el próximo rey?

9. Keroro
Una de las sorpresas de este año ha sido la peculiar invasión de estas ranas alienígenas. Tal vez no lleguen a conquistar el planeta, ¡pero anda que no nos divierten!

10. Caballeros del zodíaco
Un clásico que gana cuatro posiciones. Los extremos combates en los que se ven envueltos Seiya y sus amigos nos dejan pegados a la pantalla.

Del 11º al 25º

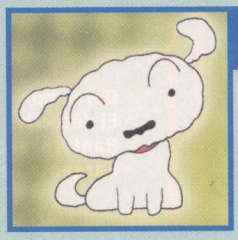
11. Campeones
12. Fullmetal Alchemist
13. Shaman King
14. Yu-Gi-Oh! GX
15. Mär
16. Sakura, la cazadora de cartas
17. Ranma 1/2
18. Kenshin, el guerrero samurai
19. Bleach
20. Let's Go
21. La ley de Ueki
22. Hunter x Hunter
23. Yu Yu Hakusho
24. Digimón
25. Doraemon

Es una gran alegría comprobar que las carreras de *Let's & Go*, los casos espirituales de *Yu Yu Hakusho*, los duelos de *Yu-Gi-Oh! GX* o la batalla en el mundo de *Mär* siguen presentes en vuestro corazoncito. Quién sabe, quizás pronto volvamos a hablar de ellas. Igualmente, destacamos los meritorios puestos de una de nuestras series predilectas, *Fullmetal Alchemist*, y de la nueva sensación de la animación japonesa, *Bleach*. Quizás en 2008 conquisten cotas más altas y hagan frente a *Naruto*.

TOP 10 MASCOTAS

1 Pikachu (Pokémon)

El mejor amigo de Ash revalida su título de mascota preferida de los lectores de **Mega Hiro**. Su eléctrica forma de ser, que le lleva a vencer uno tras otro sus combates Pokémon, son su mejor baza. Muy lejos han quedado sus inmediatos perseguidores. ¿Será capaz de conservar su título en la próxima edición de vuestros favoritos anuales?



2 Nevado (Shin chan)

Tal vez por lo mucho que sufre al lado de su amo, el temible Shin chan, le tenéis un cariño especial que ha permitido verle subir tres posiciones durante este año y acabar segundo, aunque a bastante distancia del campeón.

3 Kirara (Inuyasha)

Sustituye en el tercer puesto a su compañero Shippo. Gusta tanto en su apariencia adorable como en el aspecto fiero que muestra ante el enemigo. ¡Anda que no molaría tener a Kirara en casa!

4. Chopper (One Piece)

5. Shippo (Inuyasha)

6. Keroro (Keroro)

7. Kero (Sakura, la cazadora de cartas)

8. Togepi (Pokémon)

9. Sonic X (Sonic X)

10. Treecko (Pokémon)

Apenas un par de cambios se han producido en los diez primeros puestos, de modo que ahí están los viejos conocidos. Donde más novedades pueden observarse es en las diez siguientes posiciones. Hay buenas opciones para 2008, como Ponygon o Kon. ¡Y seguro que aparece alguno nuevo!

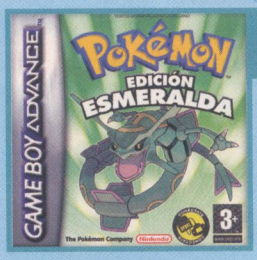
Del 11º al 20º

11. P-Chan (Ranma 1/2)
12. Renamón (Digimón Tamers)
13. Ponygon (Zatch Bell!)
14. Gatomón (Digimón)
15. Akamaru (Naruto)
16. Luna (Sailor Moon)
17. Babbo (Mär)
18. Mokona (Luchadoras de Leyenda)
19. Kon (Bleach)
20. Kuribo alado (Yu-Gi-Oh! GX)

TOP 10 VIDEOJUEGOS

1 Naruto Ultimate Ninja (PS2)

Una categoría más, Naruto se halla en la cima. El juego para PS2 vence en 2007, pero difícilmente lo hará en 2008, ante la avalancha de juegos sobre estos ninja que se avecina para las consolas PS3 y Wii.



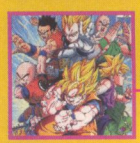
2 Pokémon Esmeralda (GBA)

Inasequible al desaliento, los juegos de *Pokémon* siguen pegando fuerte, especialmente en esta consola portátil. Este juego mantiene la segunda posición que logró el año pasado.

3 Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3 (PS2)

Quizás porque su salida al mercado ha sido reciente, el juego más actual de la saga *Dragon Ball* no ha logrado más votos. Pero seguro que en los próximos meses dará mucha guerra.

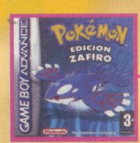
4. One Piece Grand Adventure (PS2)



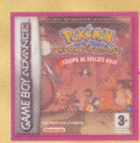
5. Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2 (PS2)

6. Shin chan en Cineland (GBA)

7. Naruto Uzumaki Chronicles (PS2)



8. Pokémon Rubí & Zafiro (GBA)



9. Pokémon Mundo Misterioso (GBA)

10. ¡Shin chan flipa en colores! (DS)

Como puedes comprobar, los lectores de **Mega Hiro** son fieles a la PS2 y la GameBoy Advance. Además, las franquicias *Pokémon*, *Naruto* y *Dragon Ball Z* abarcan la mayor parte de los juegos. Sorprende que sólo haya una entrada perteneciente a las consolas de nueva generación.

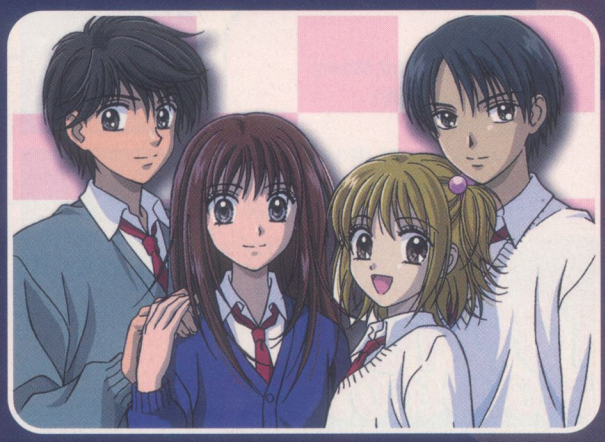
Del 11º al 20º

11. Dragon Quest: El periplo del rey maldito (PS2)
12. Saint Seiya: Hades (PS2)
13. Pokémon Ranger (GBA)
14. Yu-Gi-Oh! Ultimate Masters Edition: World Championship Tournament (GBA)
15. Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2 (Wii)
16. Naruto Ninja Council (DS)
17. Dragon Ball Z: Goku Densetsu (DS)
18. Digimón World 4 (PS2)
19. Shin chan contra los muñecos de Shock Gahn (GBA)
20. Megaman ZX (DS)

ESTATALES

- **Antena 3**
  - Shin chan
- **Telecinco**
  - Let's & Go!!
  - Pokémon Advanced
- **Cuatro**
  - Bola de dragón
  - Bleach
  - Caballeros del Zodíaco
- **Localia**
  - Inuyasha
  - Off-side
  - Ultra Maniac
  - Yu-Gi-Oh!

© Tite Kubo/Studio Pierrot/TV Tokyo/Dentsu Inc.



© Wataru Yoshizumi / Shueisha / Ashi Productions

© Kazuki Takahashi/Toei Animation

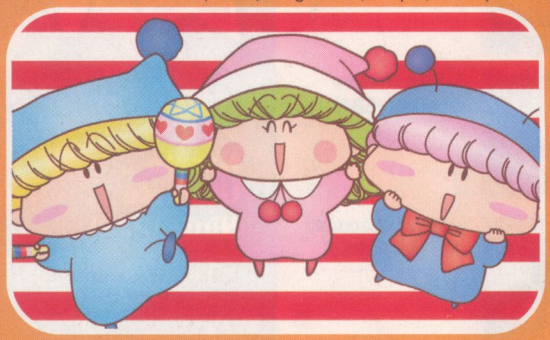
YU-GI-OH!

A Yugi Muto le encantan los juegos de mesa, tanto los actuales como los antiguos, que conoce gracias a su abuelo, un veterano arqueólogo. El anciano regenta una tienda de juegos donde guarda una carta de duelo de monstruos, el juego de moda. Ante la negativa del hombre a venderla, Seto Kaiba le reta a un duelo, que vence Yugi. Desde entonces, el muchacho y sus amigos se verán envueltos en el misterioso mundo de los duelos de monstruos. Una serie de objetos milenarios que tienen su origen en Egipto despertarán poderes increíbles en los jóvenes.

AUTONÓMICAS

- **Aragón Televisión**
  - Doraemon
  - El detective Conan
  - Rantaro, el ninja boy
  - Sargento Keroro
- **Canal 9/Punt 2**
  - Coses de grillats
  - Kiteretsu
  - Meteor
  - One Piece
- **Canal Extremadura**
  - Doraemon
  - Ninja Boy
  - Sargento Keroro
- **Canal Sur/ Canal 2 Andalucía**
  - Bobobo
  - Detective Conan
  - Doce reinos
  - Doraemon
  - Hattori, el ninja
  - Kiteretsu
  - Medabots
  - Mirmo
  - Sargento Keroro
- **Castilla-La Mancha TV**
  - Doraemon
  - Kiteretsu
  - Mirmo
  - Ninja Hattori
- **ETB-1**
  - Conan Detektibea
  - Doremiren magia
  - Dragoi Bola GT
  - Hattori ninjaren abenturak
  - Kiteretsu, Nobitaren lehengusu azkarra
  - Megaman
  - Pokémon
  - Sakura, cartak zakura
  - Speed Racer
- **IB3**
  - El detectiu Conan
  - El sergent Keroro
  - Heidi
  - Megaman
  - Mirmo
- **Telemadrid/La Otra**
  - Doraemon
  - Kiteretsu, el primo más listo de Nobita
  - Rantaro, el ninja boy
- **Televisión Canaria**
  - Hamtaro
  - Kiteretsu
  - Pokémon
  - Sargento Keroro
- **TV3/K3**
  - Cowboy Bebop
  - Detectiu Conan
  - Doraemon
  - Hattori el ninja
  - Kiteretsu, el cosí més llest d'en Nobita
  - One Piece
  - Keroro
- **TVG**
  - Cousas de tolos
  - O detective Conan
  - Sarxento Keroro

© Hiromi Shinozuka / 2002, Shogakukan, Shopro, TV Tokyo



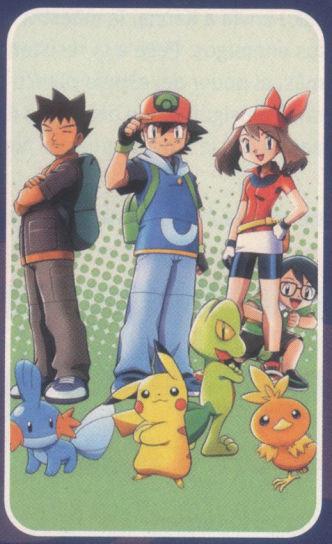
MIRMO

Los duendes del amor continúan con sus trastadas. Mirmo, el príncipe muglox, vive más pendiente de hartarse de chocolate que de ayudar a Kaede a conseguir el amor de su querido Setsu. Ni siquiera Rima, su prometida, es capaz de hacer que entre en razón. Por eso ella, que vive con Setsu, intenta echarle una mano a su amiga humana. Los problemas vienen dados por Murumo, el hermano pequeño de Mirmo, y Jackie, un muglox ninja que es el compañero de Azumi, la rival en el amor de Kaede.

SATÉLITE

- **Cartoon Network**
  - Bola de dragón GT
  - Caballeros del Zodíaco
  - Campeones hacia el mundial
  - Sargento Keroro
  - Mirmo
  - Shin chan
- **Jetix**
  - Flint y los viajeros del tiempo
  - Naruto
  - One Piece
  - Pokémon 5
  - Pokémon Advance
  - Pokémon Advance Challenge
  - Pokémon Advance Battle Frontier
  - Pretty Cure
  - Zatch Bell!
- **Nickelodeon**
  - Chicho Terremoto
- **Boomerang**
  - Doraemon
  - Hattori el ninja
  - Heidi
  - La abeja Maya
  - Marco
  - Nadja
  - Vickie, el vikingo
  - Zorori, el extraordinario

© Masashi Kishimoto/Studio Pierrot/TV Tokyo



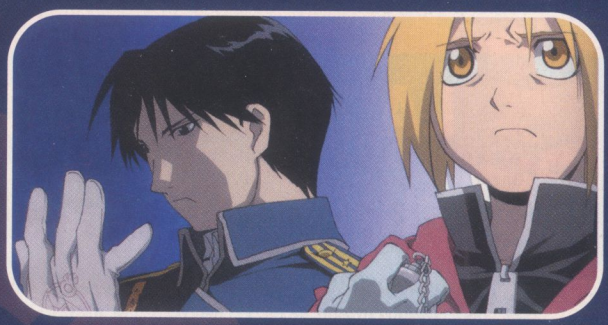
© 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku.

ZORORI, EL EXTRAORDINARIO

Siempre ha sido buen chico, pero no ha destacado especialmente en nada. Por eso, desde pequeño ha soñado con ser un valiente príncipe al que todos respeten y tener a su lado a una hermosa princesa que le quiera. Por eso, cuando su madre murió, le prometió que haría su sueño realidad. Y desde entonces que trata de conseguirlo, aunque no es una tarea precisamente fácil. Zorori inventa los más alocados planes para convertirse en príncipe, pero en todos le sale el tiro por la culata.

CABLE

- **Canal Buzz**
  - Black Blood Brothers
  - Black Cat
  - Bleach
  - Blood+
  - Daphne in the Brilliant Blue
  - Ergo Proxy
  - Fullmetal Alchemist
  - Girls Bravo
  - Girl's High
  - GALS!
  - Gunslinger Girls
  - Magikano
  - Monster
  - Last Exile
  - Samurai Deeper Kyo
  - Texnolyze
  - Trinity Blood
  - Witchblade
- **Kitz**
  - Alicia en el país de las maravillas
  - Banner y Flappy
  - El bosque de Tallac: Jackie y Nuka
  - La pandilla de Hanamaru
  - La princesita Yucie
  - Tao Tao



© Hiroshi Arakawa/Tokyo Broadcast System

BLACK CAT

"Black Cat" es el apodo que recibe Train Heartnet, el miembro número 13 de la sociedad secreta Cronos, que controla el poder político y económico. Su capacidad de reacción ante situaciones límite le permite salir airoso de cualquier problema. Pero este cruel asesino cambia al conocer a Saya, una mujer que le hace ver la vida con otros ojos. Ahora, Train trabaja junto con el cazarrecompensas Sven y Eve, una niña con misteriosos poderes, mientras se enfrenta a la venganza de Cronos.

UZUMAKI

Glénat comienza el año con una agradable sorpresa: el libro de ilustraciones de su serie estrella, *Naruto*. En este libro de arte, podrás ver más setenta ilustraciones distintas protagonizadas por el ninja más cabezahueca de la Villa Oculta de la Hoja, así como por sus amigos y, por supuesto, sus fieros enemigos. Además, podrás leer los comentarios del padre de la criatura, Masashi Kishimoto, acerca de cada una de ellas. Y no sólo eso, sino que el autor explica su técnica de dibujo y se abre al lector en una interesante entrevista donde habla de su obra, del camino recorrido hasta ser dibujante y de lo que espera para el futuro.

Libro de ilustraciones / 146 páginas / 19,95 euros

INUYASHA

Continúan las aventuras de Inuyasha, Kagome y sus amigos en busca de los fragmentos de la Joya de las Cuatro Almas. Después de haber superado los últimos peligros, una nueva amenaza se cierne sobre ellos. Actuando como siempre desde la sombra, Naraku envía a Kanna, la maestra del espejo, a atacar a sus poderosos enemigos. Pese a la resistencia que oponen Inuyasha y los demás, el poder del espejo parece ser demasiado fuerte. ¿Podrán librarse de algún modo del influjo del espejo de Kanna? ¿O Naraku se saldrá con la suya de una vez por todas?

Serie abierta / 192 páginas / 7,50 euros

LA RECOMENDACIÓN DEL PROFESOR

Full Metal Panic! *(Shoji Gatoh y Retsu Tateo)*

¡Hola, otakus! ¿Habéis empezado bien el año? Como podéis ver, yo lo comienzo con nueva sección. Después de haber intentado guiaros por el mundo del manga, a partir de ahora y durante una buena temporada os voy a dar a conocer (o a recordar) tebeos japoneses que ya se han editado al completo en España y que podéis encontrar en tiendas especializadas. ¡Espero que os aficionéis a algunos de ellos!

Historia ★★★★☆
Dibujo ★★★☆☆
Acción ★★★★☆
Humor ★★★☆☆
Drama ★★★☆☆

Chidori Kaname es la guapa y popular subdelegada del Consejo de Estudiantes del instituto Jindai. Su tranquila vida ha cambiado radicalmente desde que un mes atrás apareciera Sosuke Sagara, quien no sólo es un friki de las armas y del arte de la guerra, sino que actúa como si fuera su guardaespaldas personal. De este modo, la pone constantemente en ridículo rebuscando entre sus cosas, interrogando vehementemente a todo aquel que se le acerca o simplemente comportándose como un maniático histérico. Para colmo, se pasan juntos la mayor parte del tiempo. La pobre Chidori aún tiene la suerte de poder desahogarse con su mejor amiga, Kyôko, con quien el principal tema de conversación es siempre la última burrada que ha hecho Sôsuke. Sin embargo, poco a poco comienzan a suceder extrañas circunstancias alrededor de ella. El motivo es que Chidori es una posible "whispered", una persona capaz de entender el conocimiento oscuro oculto para el resto de los hombres. Por eso el cuerpo militar para el que trabaja Sosuke trata de protegerla de las asociaciones criminales que quieren secuestrarla y utilizar su poder.

Full Metal Panic!
Autor: Shoji Gatoh (guión) y Retsu Tateo (dibujo)
Tomos: 9
Editorial: Panini Comics
Precio: 7,95 euros

¿AMIGOS O ENEMIGOS?

YOSHIMORI SUMIMURA

Su abuelo Shigemori lo ha obligado a entrenar duro desde pequeño, algo que no le hacía demasiada gracia. Además, como su hermano mayor era un auténtico maestro "kekkaishi", le resultaba molesto que siempre estuvieran comparándolos. Sin embargo, esto cambió cuando tenía 9 años, ya que su falta de habilidades provocó que Tokine sufriera una contaminación espectral al defenderlo de un espíritu maligno. Desde entonces se ha tomado en serio el entrenamiento para ser él quien la proteja a ella. ¡Y tozudo como es, anda que no ha mejorado!

TOKINE YUKIMURA

Esta hermosa adolescente es la heredera de los Yukimura, una de las más prestigiosas familias "kekkaishi", es decir, cazadoras de espectros. A sus 16 años, es muy popular en el instituto, donde la mayoría de chicos suspiran por ella. Sin embargo, el hecho de ser una cazadora, tarea que le gusta desempeñar, hace que no lleve una vida como la de sus amigas. Cada noche sale a patrullar por el barrio, y siempre se encuentra con su "rival", Yoshimori. Alegre y vitalista, su buen humor le lleva a tomarle el pelo constantemente al muchacho desde que eran niños.

YOSHIMORI SUMIMURA Y TOKINE YUKIMURA

MANGA: ***Kekkaishi***

¿Cómo es la relación entre Yoshimori y Tokine?

Pese a pertenecer a dos familias enfrentadas desde hace generaciones y tener que soportar cómo sus abuelos se tiran los trastos a la cabeza cada vez que se topan, Yoshimori y Tokine mantienen una buena relación. Salen juntos a cazar espíritus y se ayudan cuando es necesario. En cierto modo, son rivales, ya que se disputan la captura de espectros. También van al mismo instituto, aunque al no pertenecer al mismo curso, no suelen verse mucho, ya que se encuentran en diferentes plantas.

A Yoshimori le molesta que Tokine, que es dos años mayor, le trate como si fuera un niño. No en vano, él está enamorado de la chica e intenta demostrárselo protegiéndola. Es por esa razón que entrena duro para perfeccionar sus técnicas. Inducida en parte por sus compañeras de clase, Tokine poco a poco empieza a ver a Yoshimori como lo que es: un adolescente. Y como dicen sus amigas, pasan mucho tiempo juntos, lo que puede hacer pensar que son novios (¡ya querría Yoshimori!).

Sólo el tiempo dirá si la tradicional disputa entre sus familias acabará gracias a estos dos, con el amor mediante. Por ahora, prefieren centrarse en la caza de los espíritus malignos que acechan Karasumori cada vez con mayor virulencia.

¡Bienvenidos un mes más a nuestra cita habitual! ¡Aquí estoy yo, el profesor Alcornoque, para resolver todas vuestras dudas, preguntas e inquietudes relacionadas con el anime! ¡Vamos a por ello!

• ¡Hola, ***Mega Hiro***! Me gusta mucho vuestra revista, la tengo desde el primer número. Me gustaron mucho las pegatinas que venían de regalo con el número 16, y me gustaría saber por qué cambiasteis la periodicidad de la revista a bimestral. ¿Estáis cambiando el formato...? ¿Volveréis a publicarla cada mes? También quería haceros algunas preguntas sobre varias series: ¿Reeditarán ***Dragon Ball GT*** en DVD, como ocurre con ***Dragon Ball*** y ***Dragon Ball Z***? ¿Cuántas películas existen en total de ***Dragon Ball***, ***Dragon Ball Z*** y ***Dragon Ball GT***? ¿Cuántos capítulos tiene la serie ***Doraemon***? ¿Y ***Shin chan***? ¿Podríais decirme algunas páginas web para enterarme de toda la actualidad de manga y anime? Y por último, aunque parezca una tontería, ¿qué hay que hacer para trabajar en una revista, o qué hay que estudiar? ¡Felicidades por la revista y hasta la próxima!

Antonio Gómez Rodríguez (Andújar, Jaén)

Bueno, Antonio, la primera buena noticia es que, desde el número anterior, ***Mega Hiro*** vuelve a tener periodicidad mensual, así que volverás a tener tu ración habitual de anime. En cuanto a tus preguntas, comentar que no parece que vayamos a ver reeditada ***Dragon Ball GT*** en DVD en las próximas fechas. En total hay 20 películas de las tres series de ***Dragon Ball***, incluyendo los OVA. En cuanto al número de episodios de ***Doraemon*** y ***Shin chan***, en ambos casos hablamos de series que todavía se están emitiendo en Japón, y en ambos casos superan los 1.700 episodios y 650 episodios respectivamente. En cuanto a páginas web, basta con que introduzcas las palabras "anime", "manga" o "noticias", siempre en español, y seguro que encuentras resultados interesantes. Por último, no hay muchos consejos que podamos darte para trabajar en una revista, más allá de que curses algún estudio relacionado (Periodismo sería una opción ideal). ¡Gracias por tu carta!

Rocío Zhu Chen

Mª Pilar Pérez Gimeno

• *Konnichi wa!* Me llamo Pilar y tengo 14 años, me encanta dibujar manga y mis series favoritas son ***Naruto***, ***Bleach*** e ***Inuyasha***, entre otras. En el Canal Buzz he visto una serie muy peculiar que me ha gustado mucho, se llama ***Super Gals***. ¿Existe el manga de la serie? ¿Dónde lo puedo encontrar? De ***Naruto***, ¿existen canciones para el móvil? ¿Dónde podría encontrar los DVD de la serie? Antes de despedirme, ¿podríais publicar algo de ***Super Gals***?

Mª Pilar Poveda Fernández (Burgos)

Paso a responderte raudo y veloz, Pilar. Respecto a tu pregunta sobre ***Super Gals***, efectivamente existe manga de la serie, editado en nuestro país por Glénat hace algunos años. No deberías tener problemas para encontrarlo (o pedirlo) a través de librería especializada. De ***Naruto*** no me consta que existen tonos para móvil, al menos por ahora... ¡pero nunca se sabe! Los DVDs de la serie los puedes encontrar en cualquier gran superficie comercial. Por último, lo de hablar de ***Super Gals*** en ***Mega Hiro*** está un poco complicado, ya que su temática no se ajusta demasiado a las series que solemos tratar por aquí...

• ¡Hola, amigos que como yo, sois "víctimas" de esta maravillosa magia del anime japonés! Tengo 17 años y mi serie favorita es sin duda ***Inuyasha***. ¡Incluso tengo un disfraz de mi querido héroe de orejas de perro! Lo que me gustaría saber es si se van a poder ver los capítulos a partir del 167, porque en el canal en el que yo lo veo (Localia) no pasan de ahí, y yo quiero ver el final... ¡y ver si Kagome se queda con Inuyasha! Espero que respondáis a mis preguntas y, porfi, que pongáis más pósters de ***Inuyasha***. ¡Gracias, coleguis!

Verónica Ramírez Figueredo

Verónica Ramírez Figueredo (Zafra, Badajoz)

Gracias a ti también por tu carta, colegui. Por desgracia, ***Inuyasha*** termina en el episodio 167, y eso es también lo que ocurrió en Japón. Si quieres saber cómo continúa el argumento, me temo que deberás leer el manga, que sí que continúa publicándose. Y cuenta con ese póster de ***Inuyasha*** en cuanto tengamos un huequecito para ponerlo.

Y casi sin espacio para despedirme, llegamos al final del correo de este mes... ¡así que hasta el mes que viene, y ved todo el anime que podáis! ¡Y no olvidéis que espero vuestras cartas y dibujos!

Laura Martínez Jiménez

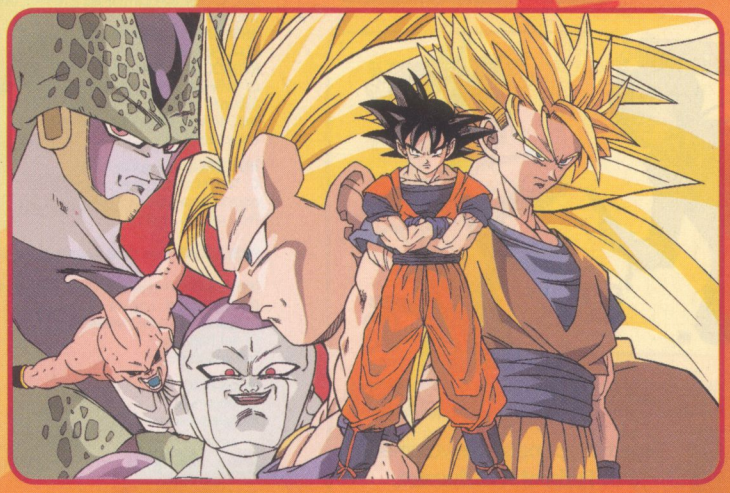
Leticia Pérez Antón

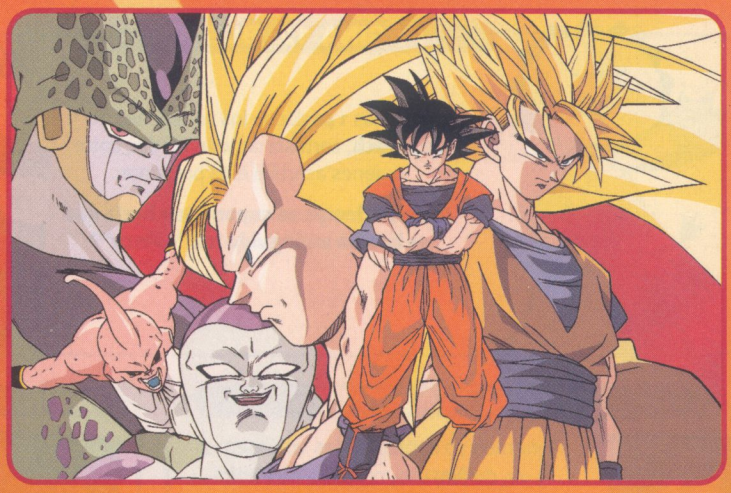
QUIERO QUE ME ENVÍES...
¡Lo que te apetezca! Cartas, chistes o dibujos, preguntas para el Profesor Alcornoque, opiniones sobre cuál es la mejor serie... Vaya, que todo vale. ¡La cuestión es escribir!

• Puedes enviar un e-mail a:
megahiro@panini.es
• O puedes enviar una carta a:
Panini España - Correo Mega Hiro
c/ Vallespí, 20
Torroella de Montgrí
17257 Girona

LAS SIETE DIFERENCIAS

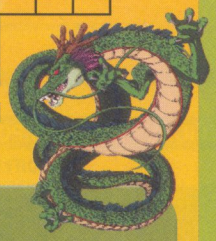
¿Sabrías distinguir las siete diferencias que hay entre estos dos dibujos?





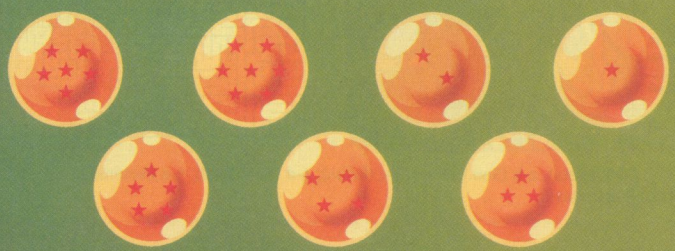
LABERINTO DE DRAGONES

Son Goku está a punto de llegar a hablar con el dragón Shenron. Sólo le separa este pequeño laberinto. ¿Le ayudas a llegar al otro lado?



LAS BOLAS LOCAS

¿Sirve ver mucho *Dragon Ball Z* para estimular tu cerebro? Tal vez sí, tal vez no... ¡Demuéstralo sumando el número de estrellas que aparecen en todas estas bolas y apúntalo en el recuadro de abajo!



TOTAL DE ESTRELLAS:

¡Y YO CON ESTOS PELOS!

Las siguientes cinco siluetas corresponden a otros tantos personajes de *Dragon Ball Z* famosos por sus estrambóticos peinados. ¿Sabrías decirnos cuál es cuál? Para ayudarte, te damos una pista de cada uno... ¡pero cuidado, las pistas no están por orden!

1. Es príncipe en su tierra
2. Es hijo de Son Goku
3. Más que por su pelo, es famoso por su falta de...
4. Es el personaje principal de la serie... ¡y un auténtico tragón!
5. Es una fusión de Son Goten y Trunks.

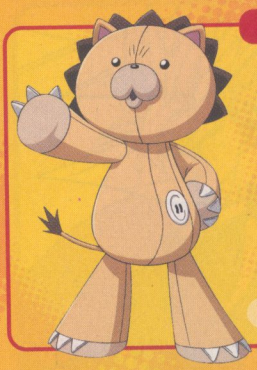
a		d		b		e		c	

¡GANA!

¡PARTICIPA EN NUESTROS CONCURSOS!

PANINI
CONCURSO MEGA HIRO 18
C/Vallespí,20
17257 - Torroella de Montgrí
GIRONA

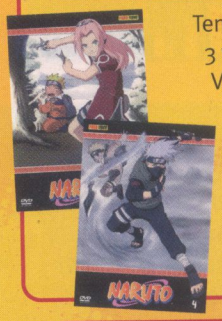
PÁGINA 12: BLEACH



Sorteamos 1 pack con los volúmenes 2 y 3 de **Bleach**, cortesía de Jonu Media, entre quienes acertéis esta pregunta:

¿Cuánto tiempo se supone que hacía que se habían extinguido los "quincy"?

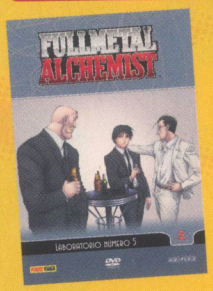
PÁGINA 8: NARUTO



Tenemos 10 copias de los volúmenes 3 y 4 de **Naruto**, cortesía de Panini Video, para regalar entre quienes acertéis la siguiente pregunta:

¿Cómo se llama el gran rey mono que ayuda al tercer Hokage?

PÁGINA 33: FULLMETAL ALCHEMIST



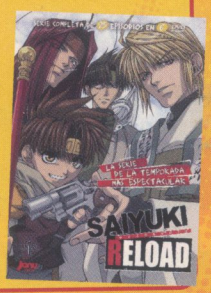
Tenemos 10 copias del volumen 6 de **Fullmetal Alchemist**, cortesía de Panini Video, que sortearemos entre quienes acertéis esta pregunta:

¿Qué tiene tatuado Scar con círculos alquímicos?

PÁGINA 38: ANIME DVD

Tenemos dos cofres de **Saiyuki Reload**, cortesía de Jonu Media, para sortear entre quienes acertéis la siguiente pregunta:

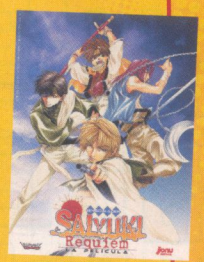
¿A cuántos demonios mató Cho para "convertirse"?



PÁGINA 39: ANIME DVD

Tenemos dos copias de **Saiyuki Requiem, la película**, cortesía de Jonu Media, para sortear entre los acertantes de esta pregunta:

¿Cómo se llama el amo de la mansión en la que trabaja Houran?



NOMBRE Y EDAD:

DIRECCIÓN:

CIUDAD: C.P.:

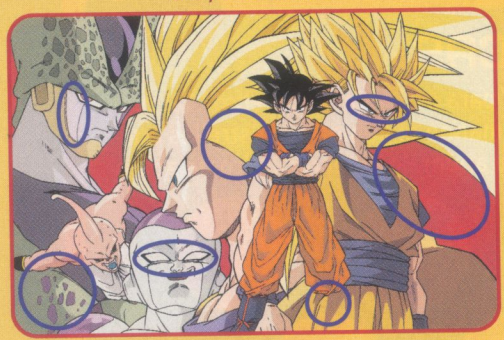
Nº DE TELÉFONO: E-MAIL:

¡ATENCIÓN, LECTOR!

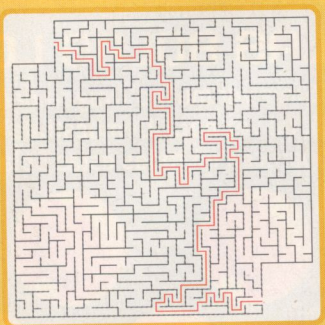
Como **Mega Hiro** vuelve a estar en los quioscos todos los meses, en este número no tenemos ganadores... ¡porque te damos un mes más para que participes en nuestros fabulosos concursos del nº 17! Así pues, recuerda, a partir de ahora los afortunados que se lleven los regalos que sorteamos, aparecerán siempre dos números después de anunciarse el concurso en **Mega Hiro**. ¡Prueba fortuna y mucha suerte!

SOLUCIONES PASATIEMPOS

LAS 7 DIFERENCIAS



LABERINTO



Y YO CON ESTOS PELOS: 1-d (Vegeta), 2-b (Son Gohan), 3-c (Krilin), 4-d (Son Goku), 5-e (Gotenks).
LAS BOLAS LOCAS: Hay 28 estrellas.

MEGA HIRO

DIRECTOR DE PUBLICACIONES: José Luis Córdoba
COORDINACIÓN EDITORIAL Y MARKETING: Noemí Ruger
ASSISTANT COORDINACIÓN: Mari Paz Cuadros
REDACCIÓN Y ADMINISTRACIÓN: C/ Vallespí, 20. 17257 Torroella de Montgrí (Girona)
Telf.: 972 75 74 11. Fax: 972 75 77 11.
www.panini.es

REALIZACIÓN: Estudio Fénix
C/ Torrent Can Mariner, 43
08031 Barcelona.
Telf.: 934 20 40 90

PUBLICIDAD: Bola Ocho Comunicaciones

IMPRESIÓN: Printer Industria Gráfica S.A.
DISTRIBUCIÓN: Logista
Polígono Industrial Polvoranca
C/ del Trigo, 19
Telf. 914 81 98 00

MEGA HIRO
© Panini S.A.
All rights reserved.

panini revistas

EDITA: PANINI ESPAÑA, S.A.
DIRECTOR GENERAL: Lluís Torrent
DIRECTOR DE MARKETING: Joan Hortal
DIRECTOR COMERCIAL: José María Rovirola
DIRECTOR DE GRANDES SUPERFICIES: Isidre Garriga

MEGA HIRO es una publicación de Panini España. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial de los textos e ilustraciones incluidos en esta revista.

ISSN: 1886-2934
Depósito Legal: GI-165-2006
1/2008

COPYRIGHTS TOP 25
Shin chan © 1992-2006 USUI YOSHITO / SHIN-EI & TV Asahi •One Piece © 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation • Pokémon © 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku. • Campeones © 2001 Yuichi Takahashi/Shueisha.Avex. TV Tokyo. All rights reserved. • Inuyasha © Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV. •Detective Conan © Gosho Aoyama/Shogakukan-YTV-TMS •Let's & Go!! © 1996 KOSHITA/Shogakukan, Shopro • Saint Seiya © Masami Kurumada/ Shueisha/Toei Animation •Dragon Ball © Bird Studio/ Shueisha, Toei Animation •Beyblade © HUDSON SOFT/TAKARA - BEYBLADE PROJECT TV TOKYO • Kochikame © Osamu Akimoto / Studio Gallop / Fuji TV •Shaman King © Hiroyuki Takei. •Zatch Bell © 2003-2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation •Yugi-Oh! Kazuki Takahashi •Megaman NT Warrior © CAPCOM, Shogakukan, ShoPro, TV Tokyo 2002, 200 •Cardcaptor Sakura film © CLAMP - KODANSHA / CINEMA "CARD CAPTOR SAKURA" PARTNERSHIP serie © CLAMP / KODANSHA / NE 21 / NHK •Dragonball Z Budokai Tenkaichi • Dragon Ball Z Supersonic Warriors • Yu-Gi-Oh! GX © Kazuki Takahashi/NAS TV TOKYO

En el Próximo número...

MEGA HIRO

100% ANIME 100% ACCIÓN

Nº 19
2,95 €

NARUTO

El resurgir de la Villa de la Hoja

DETECTIVE CONAN

Heiji Hattori, el detective de Osaka

KERORO

Las dos caras de Momoka

ONE PIECE

¡El increíble reno Chopper!

YU-GI-OH!

VUELVEN LOS DUELOS

CON UNA FANTÁSTICA FUNDA DE REGALO

Nº 19

A la venta en marzo

¡Ahora en tu kiosco!

NARUTO

¡CADA MES EN TU QUIOSCO!

P.V.P. 7,50€

ISBN: 978-84-8449-336-5

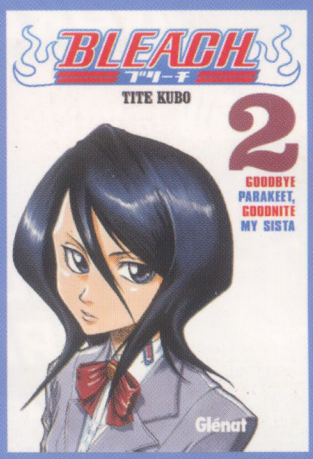
BLEACH

TITE KUBO

¡EL NUEVO FENÓMENO DEL MANGA!

P.V.P. 7,50€

ISBN: 978-84-8449-977-0



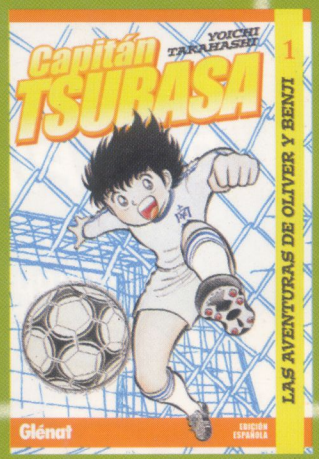
Capitán TSUBASA

YOICHI TAKAHASHI

¡CAMPEONES! ¡OLIVER Y BENJI!

P.V.P. 7,50€

ISBN: 978-84-8449-102-7



Glénat, los mejores manga.